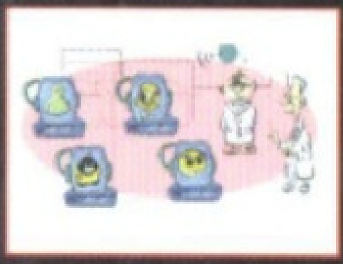
电脑应用和娱乐的第一选择

总第184期

大众软件®

23
Popsoft
2004年
半月刊
WWW.POPSOFT.COM



P72

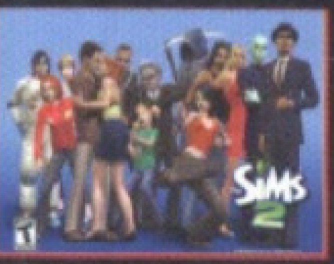
左拥右抱，择优而用——
4款即时通讯软件横向评测

《天下足球》的TOP10总让我们惊喜不断，《大众软件》的TOP4定会让你物有所值！

P114

网融世界·创意中国
——记第二届中国国际网络文化博览会

关于第二届网络博览会，你想知道更多的内容嘛？在专题企划里你将看到一切。



P145

人生的解析
——细说《模拟人生2》

这款颇具划时代性质的游戏可以让玩家创造并指导着“模拟人”从幼年到童年、青年、成年，直至老年，走完自己的人生旅程。

随刊赠送金山
《封神榜》公测帐号

帐号详见前彩3广告右上角

ISSN 1007-0060
23>
9 771007 006005

中国人征服世界的史诗
航海世纪
VOYAGE CENTURY
《航海世纪》初章：热血东归
12月份正式公测

亨利王子死了　留下寂寞的黄金海岸
狄亚士的水手也厌倦了好望角
哥伦布发现了美洲
可是美洲的名字却给了小偷亚美尼加
麦哲伦海峡没有贸易风
和它的发现者历经五百年的孤独
海是我的君王
我是十六世纪暴涨的洪流
我必须再到海上去
到那孤寂的海天之间
潮水奔腾　冷风呼啸
强烈野性的呼唤　教人无可抗拒
血色黄昏
虽我随时可能灭绝
但我仍要重返英雄的世纪——航海的世纪！

http://www.hanghai.com
研发运营
苏州蜗牛电子有限公司
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
商务电话：86-010-65566779
客服电话：0512-67240001、67240002　客服邮箱：Gamemaster@snailgame.net

总经销
北京晶合时代软件技术有限公司
地址：北京市海淀区北四环西路58号理想国际大厦6层604-609（100080）
电话：010-82607889　传真：010-82607028　http://www.jhpop.com(晶合软商网)

航海世纪
何时开始公测
纪
活动验证码：BJHHSJDR

有奖活动请关注：
www.hanghai.com

墨香

www.moxiang.com.cn

领衔中国3D武侠网游

集齐《墨香》中华系列四期广告，赢取意外惊喜，敬请期待！

武学浩瀚　江湖任我行

十二月　名声动武林

好评公测中

在《墨香》獨有的演武場中，學習多達三百余種的絕
武功、浩如煙海的中華武學、神鬼莫測的五行內功、驚天
地的霸道陣法，輔之以絢爛無比的畫面效果以及極具創
意的PK及比武系統，讓你全情感受武俠游戲的巔峯魅力

更多详情，敬请访问《墨香》官网：www.moxiang.com.c

腾武数码科技（上海）有限公司
www.tengwu.com.cn

上海市长宁区天山路600号思创大厦4号楼25层　邮编：200051　传真：021-62732089　商务合作电话：021-52896018-806　销售热线电话：021-52896018

xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
三界菁英登场，
四方英雄汇集。
多重角色，多种任务，
《梦幻西游》一网打尽
想怎么玩，就怎么玩！
惩恶追凶，
小虾米
就要剑指江湖！
羽扇轻摇，
小书生
亦能名扬四海。
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：020-85546362 商务电话：020-85525859 销售热线：020-85553771
广告联系：020-83936163-6010 二级运营商合作：020-85525753 客服电话：020-85543820 客服专用信箱：mhgm@service.netease.com

金山2004年巨作，根据古典名著改编

民族网络游戏工程百强之一　青少年网络协会推荐原创网游

《封神榜》火热内测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com　移动用户发到到6008，联通用户发送到9008　短信格式：1188：您咨询的问题

珠海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488
传真:010-82325655　网址:www.kingsoft.com　北京金山数字娱乐公司　客户服务热线:010-82331816　经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9636信箱(10055)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.

KINGSOFT
金山软件有限公司
烈火

2004年，中华网游元年　国产网游玩家城市纷纷建立《封神榜》，开启即时国战网游新纪元

www.kingsoft.com

UC®
51uc.com
领飞五彩网络生活

sina新浪

趣味聊天 边画边聊，边玩边聊，“全新的”聊天游戏闪亮登场，“聊天”具有更多的娱乐性和互动性！	**立体声视频聊天室** 音质完美、画面清晰、功能稳定、速度快只有UC的立体声视频聊天室才能拥有！	**动态UC秀** 告别死板一成不变的静态虚拟形象。让你充分张扬个性、体现品味，展现一个美丽的自己！	**多媒体团体同学录** 能说、能唱带语音的多媒体团体 同学录，让你的“群真正动起来！
游戏 在UC中玩韩国顶尖休闲游戏！新颖、刺激！UC游戏总动员！	**128兆网络硬盘** 使用UC随“时”增大的网络硬盘！最大可至128兆哦！	**1G语音信箱** 即刻拥有能说话、会唱歌的重量级巨无霸邮箱！	**免费短信** 每月450条免费短信？！这样的免费大餐只属于拥有UC的你！

EPSON
一年可以
省下
1000元
EPSON ME 100
EPSON ME 1
惊喜上市
EPSON ME 系列打印机
ME 多多有礼!
EPSON ME新机上市，四重惊喜厚礼，购机即送价值50元专用绒面机罩，幸运者还可抽得价值5000元海外旅游和共3450份其它奖品！
关注打印成本吧！正品原装黑色墨盒只要 45 元
请拨打客户服务导购热线：800-810-9977（免费），或上网查询：http://www.epson.com.cn
©爱普生（中国）有限公司
本活动最终解释权归爱普生（中国）有限公司所有

法老的大厅腐臭难闻他们跟灵魂的回响互相争吵
城堡－神庙－吴哥窟午夜冷月在热带的丛林人生万事是恶梦，肉体变石头
沉重一如月球最后的秘密沉入海洋
最后一本天书扔出窗外 最后一道密室在凌晨一点开启
最后一个发现是宝藏洗劫一空
只留下熄灭的火折，沾染血迹的羊皮卷
虽我随时可能灭绝
但从世界心脏剜出的财富
够我吞噬一千年
除了海洋 谁也别想见证我的灭亡
航海世纪
VOYAGE CENTURY
探险 深入世界心脏
苏州蜗牛电子有限公司
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
地 址：北京市朝阳区十里堡甲3号都会国际5M(100025)
商务电话：010-65566779 传 真：010-65562977 客服电话：0512-67240001，67240002 客服邮箱：Gamemaster@snailgame.net
研发运营
总经销
北京晶合时代软件技术有限公司
地 址：北京市海淀区北四环西路58号理想国际大厦6层604-609 (100080)
电话：010-82607889 传真：010-82607028 http://www.jhpop.com(晶合软商网)

许可证号：02-0012-041835 版权所有© 2004 诺基亚公司。保留所有权利。NOKIA 诺基亚 NOKIA CONNECTING PEOPLE、N-gage™及N-gage™QD 是诺基亚公司的注册商标。

大众软件 Popsoft 10周年订阅大放送

WWW.POPSOFT.COM.CN

10周年订阅大放送

2005年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，凡订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加"10周年订阅大放送"活动，详细办法如下：

请您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，送完为止。礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　信封封面请注明"10周年订阅大放送"活动
咨询电话：010-88118588-8000

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受如下服务

1. 定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2. 定期为俱乐部成员免费赠送游戏点卡或软件。
3. 不定期为俱乐部成员赠阅最新产品宣传品及行业资讯。
4. 不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5. 优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6. 优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
7. 全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
8. 请将汇款单复印件和订阅回函表(复印件有效)一同寄到我社。
9. 如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
10. 如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
11. 请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

★所有产品以实物为准★

在本社订阅全年杂志可享受如下赠品

方案一：
金山毒霸6　1套

方案二：
大众软件笔记本　1本

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）

方案A:立体耳机

方案B:时尚卡通摄象头

方案C:键盘鼠标套装

方案D:手写板

样本
中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额 ¥16320
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX　邮编 100000
附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

大众硬件 POPHard 2005年杂志订阅优惠活动

在大众硬件俱乐部或邮局订阅《大众硬件》2005年半年/全年杂志，可享受如下赠品之一：

★所有产品以实物为准★

方案①：大众硬件笔记本（编辑签名）1本

方案②：大众硬件小台灯1个

方案③：智能狂拼II或智能备份一套

购买办法：

（1）在大众硬件编辑部订阅杂志的，直接成为大众硬件俱乐部成员，享受本俱乐部提供的稿件优先录取和不定期提供的免费点卡、免费游戏或软件等服务。请在汇款单的"附注"中注明自己是订阅半年还是全年杂志；如果愿意购买优惠价格产品，将欲购买产品名称也写在附注中，并将相应款项一并汇来（注意填写清楚自己的联系方式）。
汇款地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　收款人：大众硬件编辑部　电话：010-88118588-8000

（2）如果是在邮局订阅《大众硬件》（邮发代号：2-952），需要将邮局订阅单复印并寄到（电子邮件或平邮）上述地址，同时将产品款项汇到该地址，收到后我们即发货。

（3）如需挂号或其他特殊邮寄方式，请将款项一同寄到我社。

（4）请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、缺损，我社概不承担相关责任。

（5）全年订阅价为人民币96元，半年订阅价为人民币48元

在大众硬件俱乐部或邮局订阅《大众硬件》2005年半年/全年杂志，将可以优惠价格购买如下产品：

M300（全彩盒包装）
半年：270元/全年：255元

M500C（全彩盒包装）
半年：529元/全年：499元

键鼠套装
半年：60元/全年：50元

样本
中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人姓名 大众硬件编辑部　汇款金额 ¥9600
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX　邮编 100000
附言：订阅2005年全年《大众硬件》杂志

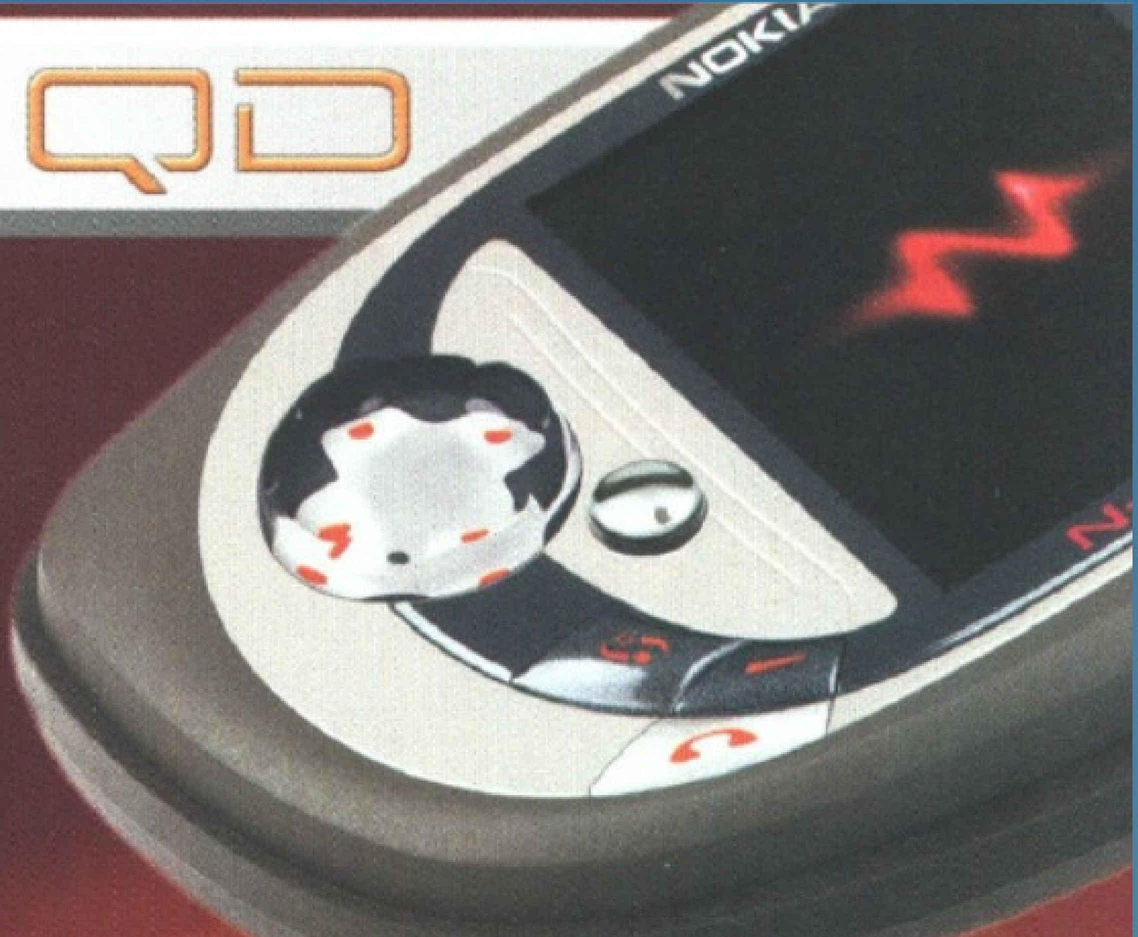
M150（全彩盒包装）
半年：405元/全年：382元

U600E（全彩盒包装）
半年：539元/全年：509元

青瓦-迷离世纪
半年：200元/全年：170元

青瓦-星梦奇缘
半年：210元/全年：180元

Q炫宝贝——N·GAGE QD



关于诺基亚那款外型奇特的 N-Gage 手机，早在去年上市之前就受到了广大玩家和媒体的广泛关注。然而遗憾的是诸多玩家只知道这款手机“好玩”，却无缘一睹芳容，只因为这款手机只在欧洲出售而不面向亚洲市场。2004 年初，笔者在 ChinaJOY 展会上得知诺基亚终于制订了在中国发行 N-Gage 的计划。此后，包括笔者在内的无数国内手机玩家一直翘首企盼这款产品发布的消息。时隔半年，N-Gage 的改进版 N-Gage QD 终于出现在中国手机玩家面前——这一次，N-Gage 真的来了！

QD 机如其名，给人的第一感觉实在很“Q”。118×68×22 毫米的曼妙身材更加贴合中国玩家的手型，更给了手型小巧的女性玩家痛痛快快“Q”一把的理由。爱美的 QD 可以随时换装，还打了两个耳孔——没错，她有上下两个挂绳孔，玩家可以随心所欲地给心爱的 QD 美美装扮一番，让她素面朝天也好，雍容华贵也罢，反正带着她上街永远不用担心你和你的 QD 不会引人侧目。

QD 的眼睛很大，很美，很亮，永远透摄出神采飞扬的光芒。QD 的眼睛是一块巨大明亮的液晶屏，在强烈的阳光下也能读懂她对你的“眉目传情”。QD 有双巧手，一双和你握在一起就可以创造奇迹的手。QD“大眼睛”的左侧是她的左手——十字方向键，只要拉住它，QD 就会形影不离地随你四海畅游；“大眼睛”右侧的数字键和功能键是 QD 的右手，她总会默默地按照你的指示完成任务。确定 / 游戏快速启动键是 QD 的小拇指，只要轻轻勾勾她，QD 马上就能带你进入梦幻般的游戏世界。

忘了说了，QD 的财产可不仅仅是漂亮的脸蛋。她是正宗的智能手机嫡系传人，内里功夫了得。QD 修炼的是 Symbian OS Series 60 智能手机上乘心法，网上冲浪（内置 xHTML 浏览器）、传书递信（收发彩信、电子邮件）对她来说只是举手之劳。如果让她学了其他各种不同门派的武功，她还能给你做个合格的秘书、寂寞的时候替你为朋友捎去思念、陪你看电影（RealOne、3GP 等视频格式文件的播放）——只要你想到的她就会尽力为你做到。

如果你要玩游戏，只要拉起 QD 的手，把那张带着魔力的游戏卡装进 QD 的口袋，她马上就会陪你玩疯了！ QD 的朋友好多，从在古墓里出生入死的劳拉姐姐、健步如飞的蓝色刺猬索尼克，到那个没脖子没胳膊没腿，却会把拳头扔出去砸人的雷曼都是她的死党；她玩兴十足，从足球、棒球到网球、高尔夫球，什么运动都难不倒她，她枪法很棒，不管是恐怖分子还是外星怪物，她都能枪枪爆头。QD 标配一张 64 兆 MMC 卡，里面有 RPG 游戏“镇魂歌”，射击游戏“金属咆哮”和在线游戏“传奇世界”—— QD 将通过竞技场功能带你在互联网上找到志同道合的冒险伙伴，体验组队厮杀的快感。

喂，还等什么呢，冒险开始了。勾勾小拇指，let's move！

参加系列 N-Gage QD 活动，
赢取免费 QD 手机，
详情请访问 qd.nokia.com.cn

N·GAGE QD

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚

CONTENTS 目 录

2004年第23期 总第184期

大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年12月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

新闻广场 17

新品初评
22 数码外设中心——HP Pavilion W1118cl
24 迷你系统精致之选——浩鑫SB83G5 XPC
26 升级先锋——鑫谷黑金刚与全能王电源
28 大视界的诱惑——优派VP912s液晶显示器
30 典雅与简约之选——漫步者E2100音箱
31 勤茂RS-MMC与MINI SD存储卡
31 3DMark05场景欣赏
32 来自韩国的杀毒新兵——V3 VirusBlock 2005

专栏评述
33 手机这东西

实用软件
41 拒绝破坏，找回密码

现在流传着很多在忘记密码时进入系统的方法，但这些方法一般对于找回原账户对应的数据，例如EFS加密文件有破坏作用，很可能导致加密文件永远无法打开。要安全地找回丢失的密码，就要拒绝破坏。如何进行，请看本文。

48 经典软件系列之八：微型制片厂——Camtasia Studio
52 工具快报
@办公室的故事
56 文字和数据的彼端——Excel图表功能连载（完结篇）

硬件评析
随着新一代显示芯片的推出，为保证测试结果对视频性能的参考价值，FutureMark不得不在2004年下半年提前推出新一代显卡测试软件——3DMark05。在新的3DMark再次震撼我们的视觉及钱包、并打击显卡厂商们的自信之前，让我们先重温一下其发展历史。

59 测试利器还是显卡梦魇——3DMark简史与3DMark05详析
66 为游戏插上翅膀——岁末中低端显卡导购综述
69 动静相宜——硬件优化与调整工具篇

网络时代
72 左拥右抱，择优而用——4款即时通讯软件横向评测

我们并没有让你放弃使用任一款软件的意思，只是面对这些软件里众多免费且强大的功能，你是不是也可以“择优而用”呢？

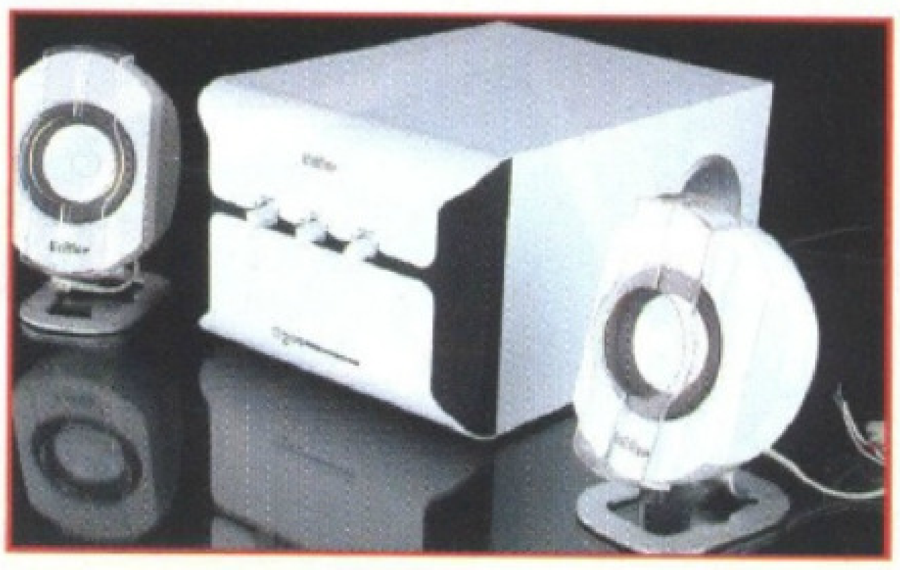
80 网罗天下
82 本地搜索，Google捷足先登
84 手机百宝箱

应用心得
86 巧用签名代替重复工作
87 赤手空拳，玩转“三无”摄像头
88 让Windows XP字体显示更清晰
89 PowerPoint中巧存图
90 让同学录“落户”我的桌面
91 三招为你的硬盘保驾护航
92 让SP2的“自动更新”变手动更新
93 让你的系统缓存变聪明

问题交流 94

读编往来
98 9周年读者调查大奖落谁家？
99 来信问答
100 大众闲话——冬天里的一把针

游戏剧场
101 父亲（二）



美登
创造激情新境界
大理美登经贸有限公司
银色之星
激情时代
紫微吉星
简约的白色经典 闪烁的幸运之星
冰冻的火 燃烧的冰 演绎激情新境界
登金阙 入紫微 鸿运伴您

专题企划

114 网融世界·创意中国——记第二届中国国际网络文化博览会

10月29日晚，中共中央政治局常委李长春一行来到了北京展览馆，参观了正在这里举行的第二届中国国际网络文化博览会。他的这次参观对于中国游戏业来说具有特殊的意义，这是中央一级的国家领导第一次近距离与网络文化及游戏产业接触。

晶合通讯

121 游戏新闻眼
124 批评
125 谈锋

前线地带

126 潜行者——切尔诺贝利疑云
128 星际传奇2——逃离屠夫湾
130 闪电战——雷霆万钧
131 战场指挥官——欧洲战场1939～1945
132 帝国传奇
133 四大名捕之铁手

@游戏试炼场

134 迷失在华丽的子夜——《极品飞车之地下狂飙2》
136 上市游戏热报

锋利的盾

138 传奇没有续集——兼与二张谈“仙剑”

我们与上海软星的张毅君、张孝全两位老总就“问情篇”引发的话题作了一次长谈，谈他们心目中的“仙剑”续集、玩家以及我们心目中的“仙剑”续集，希望你可以从我们的谈话以及评价中了解到一个更真实的“问情篇”。

141 流行趋势下的典型“二战”游戏——评《使命召唤——联合进攻》
143 FIFA 2005的进化

攻城略地

145 人生的解析——细说《模拟人生2》

《模拟人生》是威尔·怀特的经典之作，成为EA卖得最多的游戏。《模拟人生2》（SIMS2）则是《模拟人生》的全新续作，这款可称颇具划时代性质的游戏让玩家创造并指导着“模拟人”从幼年到童年、青年、成年，直至老年，走完自己的人生旅程。在游戏中，每个玩家都会有各自培养“模拟人”的不同方式。不过，无论玩家的“模拟人”生活得如何，都可以从本篇攻略中得到些许帮助。

157 突袭——资源战争
165 全方位战士

在线争锋

@混沌冒险

171 网闻急报
172 大陆网络游戏开发小组系列之十六——回首十年风雨路：八爪鱼工作室的昨日今生
174 不谈虚拟，我们看实际——《破天一剑》周边篇
176 飞翔的感觉——网易《飞飞》内测体验
178 我的家国梦——《封神榜》家国建设初级指导
180 《航海世纪》英雄东归之路
181 《魂Online》新人上手指南
182 小技巧大集合

@极限竞技

183 中国电子竞技先锋20人（十三、十四）
185 华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》有奖战术征文（九）
擦亮你的眼睛——CS六大误区揭密
187 通往巅峰的决斗——WCG2004魔兽半决赛战报

游园惊梦

190 迷失

有字天书

192 乾坤一技

《运输巨人》发展3步曲／《模拟人生2》赚钱法／TFT1.17版购买伐木机器人技巧／《代号——装甲》装甲部队使用指南

194 补丁铺

《新冠军足球经理2005》补丁／NBA 2005补丁／NBA 2005游侠官方繁体中文完美汉化包／NBA 2005繁体中文版补丁／NBA 2005十二项属性修改器／《三国志X》（中文版）补丁／《三国志X》（中文版）所有人物事件动画全开档／《三国志X》（中文版）官方中文资料光盘内新增50个历史名将全集／《三国志X》（中文版）VAN内存修改器v1.03版／《三国志X》（中文版）东方无翼新武将登录器v1.7版／《三国志X》（中文版）东方无翼存档剧本编辑器v0.9.8

196 秘技屋

《正义攻击》秘技／《突袭——资源战争》秘技／《午夜俱乐部II》官方秘技／《完全足球经理2005》技能修改／《反恐精英——起源》提高fps秘技／《反恐精英——起源》快速买枪

TOPTEN

197 晶合聊天室
199 月报——TOPTEN赞歌
200 龙虎榜——我正在玩的游戏

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲
精致的3D游戏画面
新奇的宠物(MAG)系统
丰富的DIY人物创建模式
媲美单机游戏的任务剧情
十七年经典的延续 千年纪文明的传承
《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了,联通用户发送PSO到9190,移动用户发送PSO到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏资讯、攻关秘籍,与其它玩家分享互动快乐(完全免费)。
2004年11月20日至2005年1月10日期间,发送W+你的姓名+年龄,移动用户到169963,联通用户到
ZARVA 朝华娱乐
WWW.PSOBB.COM.CN
客服电话:021-62489000 客服信箱:CS@PSOBB.COM.CN
SEGA®
© SEGA 2000,2004

中共中央政治局常委李长春同志（右一）
在盛大公司董事长陈天桥（左二）的陪同下试玩网络游戏

时间退回到2003年11月25日，中共中央政治局常委李长春同志在上海考察了东方网点连锁网吧管理公司，观看了中央管理平台演示后指出，这是解决网吧管理的好办法。这样做既满足了广大人民群众日益增长的文化需求，又能趋利弊害，在尽社会责任的同时扩大了经营，这一经验值得在城市中推广！

虽然这番话是在谈网吧经营，但是透露出中央领导对网络文化建设工作的关注和鼓励。从这个角度来看，10月29日中共中央政治局常委李长春同志莅临第二届中国国际网络文化博览会现场，就不是意料之外的事了。

在不久前的第21期杂志“编辑部报告”里，我们报道了法国总统希拉克访问上海育碧的消息，我们在那篇报告的最后提到，我们是否可以期待着我们的国家领导人有朝一日也可以访问游戏企业。没想到在短短的一个月后，我们的国家领导就在网博会上参观了中国的网络游戏运营企业。首先，在网博会的

中国**游戏史**上的坐标

陈天桥（左一）为李长春同志（右一）介绍网络游戏

开幕式上，全国人大常委会副委员长蒋正华亲自宣布了网博会的开幕。而在29日晚上，李长春同志作为中共中央政治局常委，不仅在这次参观网博会的过程中听取了网络游戏运营企业的汇报，还亲自拿起鼠标，试玩了最新的国产网络游戏产品——在与网博会同等规模、同等内容的行业展会中，有中央政治局常委一级的领导前来参观视察的情况还是第一次。至于他是否真的从盛大公司董事长陈天桥手中接过了《传奇》的客户端光盘，那并不重要。重要的是中央政府领导认同并鼓励网络游戏作为网络文化产业的一部分所应起到的积极作用。

不过，在憧憬产业前景的同时，我们也要认识到，我们的游戏产业还有很多不足之处，政府的扶持永远也无法成为一个产业发展的全部动力。目前网络游戏产业中有待解决的各种各样的问题，还需要我们这个产业中的所有同仁一起来努力。

King@popsoft.com.cn
完成于记事本

下期密报

年关DV视频制作大全

圣诞将至，新年、春节更是相继跟来。和亲朋好友相聚确实是一大乐事，不过光阴匆匆，相聚总是短暂，如何才能让相聚成为永恒？不少人都用相机记录，遗憾的是不仅没有热情的声音，更没有动态的欢乐。或许更好的办法是录制视频，然后通过剪辑、编辑，将节日永远保存。因此有DV的扛起DV，没DV的找一架DV，找不到的就干脆从网上下载素材自己DIY——怕什么，有我们的年关DV视频制作大全呐！

万元以下笔记本电脑横向评测

随着技术的进步和周边配件成本的不断降低，万元以下的笔记本电脑已从“低配低质低价”走向“物美价廉”，受到越来越多普通家庭用户的青睐，其中不乏在配置、性能、体积、重量和价格之间取得良好平衡的产品。《大众软件》编辑部近期将组织一次万元以下笔记本电脑的横向评测，同时结合评测全面介绍笔记本电脑的相关知识，使读者对这类产品有全面的印象和把握。

《荣誉勋章——血战太平洋》战地纪实攻略

1941年12月7日这天是星期天，珍珠港所在地瓦胡岛一片沉寂。无论是太平洋舰队的官兵，还是普通市民，都在享受着周末的美好时光，一点也没有觉察到恶魔即将到来……《荣誉勋章——血战太平洋》将带你回到那血与火、生与死的年代。下期“攻城略地”敬请期待！

EPSON

优墨积分

购买耗材、累计积分、换取礼品

缤纷冬季 创意生活

爱普生正品耗材大促销！

2004年10月25日~2005年3月31日

在2004.10.25~2005.3.31期间，您购买贴有"优墨积分"活动标贴的指定型号爱普生正品耗材，即可加入"优墨积分"活动，并可根据所购买的耗材型号获得相应数量的积分；在活动期间，只要积分达到兑换礼品所需的分值，就可申请兑换爱普生为您准备的各种时尚礼品。

- 详细参加办法请向店面人员索取宣传页或登陆爱普生耗材网 www.epson.com.cn/cons

参加积分活动的耗材型号

喷墨打印机用墨盒与打印介质

50分/支	T057 T0472 T0473 T0474 爱普生A4经济照片纸（S041579）	150分/支	T007 T008 T050 T053 T026 T027
100分/支	T0491 T0492 T0493 T0494 T0495 T0496 T0461 T058	250分/支	T009

激光打印机用碳粉盒

250分/支	S050033 S050082 S050100 S050213 S0190
550分/支	S050034 S050035 S050036 S050079 S050080 S050081 S050097 S050098 S050099 S0187 S0188 S0189 S050210 S050211 S050212

2004.10.25~2005.1.15 期间参加，更有3重惊喜，好礼多多等你拿！

惊喜一　积分满500即可兑换

"优墨积分"活动打破换分值标准底线，500分可兑换精美时尚拉杆箱一只，全国限量6万只，数量有限，送完即止。

*由购买激光打印机用碳粉盒而获得的积分不能兑换本礼品
*500分礼品的兑换方法请登陆www.epson.com.cn/cons查询

惊喜二　积分分值加倍赠送

"优墨积分"活动中的部分耗材型号可获1.5倍或2倍的分值累积。详细列表请上网查询 www.epson.com.cn/cons

1.5倍　2.0倍

惊喜三　幸运抽奖

参加积分累积的每件耗材产品，均有机会赢取400万像素数码相机 EPSON PhotoPC L-410（价值3000元），每周抽取三名幸运者。

本次活动解释权归爱普生（中国）有限公司所有　客户服务导购热线：800-810-9977（免费）详情请见店内彩页或登陆爱普生耗材网www.epson.com.cn/cons

CMOL 足球经理在线
打造属于你自己的足球世界
11月30日正式开始公测，
十万大奖等你赢取
登录游戏网站www.CMOL2004.com
或www.managerzone.cn
新大陆网络科技有限公司
●北京市海淀区首体南路22号国兴大厦16层
●邮政编码：100044
●客服电话：(010)88357390 88357697

第六届“21世纪的计算”研讨会

■本刊记者 司马平安

杨振宁博士

“我认为在我一生中最激动人心的时刻就是我意识到我学到了什么，我知道了什么。而且这本来是个秘密，是上帝或者是自然的秘密。在前沿科学的研究当中，有的时候你可能理解了某个现象的知识就好像是了解了一个秘密。很多物理学家都曾有过这样的感觉，当他们第一次有所发现的时候，他们自己看到的是看似不能对人类公开的秘密，那是非常好的感觉，而且是一种半宗教的感觉，我想这就是人们在一生当中感到最兴奋的时刻。”

这是首位华裔诺贝尔奖(Nobel Prize)获得者杨振宁博士，在第六届“21世纪的计算”研讨会上直接向在场学生倾吐的心声。你是否也曾想过自己某日也可以感受到那样的快乐呢？事实上，历年来“21世纪的计算”研讨会都有一个共同的目的：引发你对科学的兴趣，为你打开神秘殿堂的大门。当然，由于它的主办方是微软公司，因此所探讨的方向主要集中于IT领域。

9月11日，由微软亚洲研究院和国家自然科学基金委员会共同举办的第六届“21世纪的计算”大型国际学术研讨会在北京清华大学如期举行。本次大会以“计算与你同行”（Computing and Society）为主题，主要探讨未来人们的计算生活将随时随处存在。莅临研讨会的嘉宾除了杨振宁博士外，还包括：被称为“工程学界的诺贝尔奖”——德雷珀奖（Draper Prize）得主Chuck Thacker博士，“图灵奖”（Turing Award）获得者姚期智博士，计算机图形学终身成就奖获得者Kurt Akeley博士，微软公司高级副总裁里克·雷斯特（Rick Rashid）博士，微软雷德蒙研究院院长凌大任博士，微软公司全球副总裁张亚勤博士，以及微软亚洲研究院院长沈向洋博士等一大批正站在当今世界科技巅峰的人。

会上，各位专家的报告涉及到未来计算机及网络发展的方方面面，闻讯而来的高校学生挤满了整个清华大学综合体育馆。学生们不但有机会直接从专家的报告中获取经验与知识，他们还有机会提出自己困惑已久的问题。其中有不少令记者不敢忘记的，譬如“我是中科院的研究生，我想问Chuck Thacker教授，您对量子计算机有什么样的看法？有关光计算机的梦想是否能够实现？我们大家都知道计算机的硬件眼前已到了一个门槛，我觉得是我们决定前进方向的时候了。”

Chuck Thacker：“我是一个20世纪20年代的工程师，进入计算机行业较晚，因此我不能从技术上判断量子计算是否能够像大家谈论的那样发展。但我曾从其他一些该领域的科学家口中了解到目前人们主要在尝试两种方法：第一是用DNA进行计算，第二是用量子计算。他们告诉我实际上由于很多理论上的原因，不能把量子长时间稳定下来进行计算，但这是21世纪物理的机会。21世纪的工程师应该有这样的进展。就光子计算来讲，我不知道光子计算是什么意思，不同的人可能有不同的理解。我只能给你提供一个非完整也许是错误的答案，正如我的发言中所说。光学系统的一个基本问题就是光速太慢了，光的波长太长了，所以要想让光的存储达到磁盘密度的存储几乎是不可能的。因为我们要使波长极大地降低，而目前我们做不到这点。因此我认为光子的计算还需要做很多的基础性物理学研究，就像晶体管，我们实际上是等物理学家开发出半导体之后才进入计算的领域。我认为光子计算的情况可能是一样的，可能其他的物理学家能证明今后它的发展的重要性。”

或许你对于专家的解答一知半解，但我希望你能感受到以上每一位科学家无论是作报告还是回答问题时都很自然地表露出谦逊、严谨的态度。或许正在求学的你更应该拥有那样的心态，直到有一天，你愿意把生命奉献给某些似乎离人类仍很遥远的科学秘密。P

半月聚焦

微软了结两桩垄断官司

据悉，11月18日，微软宣布困扰该公司的两个反垄断问题会得到初步解决。微软与CCIA（电脑与通讯行业协会）达成了“停火协定”。该科技行业协会一直在华盛顿和布鲁塞尔发动针对微软公司的反垄断活动。另外，微软还同意支付5.36亿美元了结由Novell公司提出的私人反垄断案件。

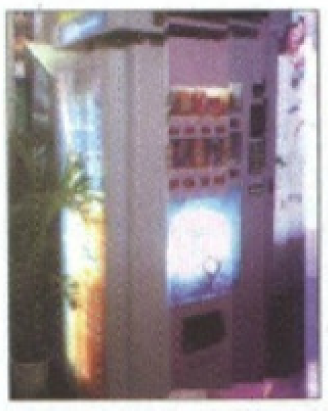
中国网络媒体论坛开幕

11月8日，在国务院新闻办公室的指导下，由中国网承办的第四届“中国网络媒体论坛”正式开幕。国务院新闻办公室副主任蔡名照、信息产业部副部长奚国华、中共江西省委副书记王君、中华全国新闻工作者协会书记处书记李存厚等有关方面负责人出席开幕仪式并发表了讲话。该论坛以“营造健康向上的网络环境”为主题，为期两天。

国务院新闻办公室副主任蔡名照

第三届“光博会”在武汉召开

11月2日～5日，第三届中国武汉国际光电子信息技术博览会在武汉科技会展中心举办。开幕当天签约16个项目，总投资额达23.84亿元人民币。此次光博会签约项目体现了光谷延伸产业链、发展消费类电子产品的势头。彩屏手机、液晶显示器、闪存等时尚消费电子产品占了大头；另外，氢燃料电池、转向技术等汽车电子项目也开创了光谷产业的新天地。（本条新闻由武汉信息员陈冰提供）


用手机就可付款的自动售货机

《软件政府采购管理办法（试行）》出台

11月9日，信产部和财政部有关官员表示，《软件政府采购管理办法（试行）》（以下简称“办法”）已经通过财政部、信产部、科技部、发改委4部委

会签，但目前没有下发。据悉，“办法”的草稿已经开始征求各界意见，但主体框架和要点已经确定，关于中国软件的界定和软件服务的界定均已明确。

投资与合作

三巨头携手成立联合资质中心

11月1日，由惠普中国公司、甲骨文中国公司和神州数码三方投入建设的“惠普·甲骨文·神州数码联合资质中心”正式发布启动。惠普企业客户和公共事业集团副总裁暨企业存储与服务器部总监卢少文，甲骨文软件系统有限公司联盟代理部联盟总监刘镇东，神州数码企业系统事业本部增值软件事业部总经理李胜利出席并讲话。该中心致力于建立基于Oracle/HP软硬件平台的测试及演示环境，向国内广大行业最终用户提供自有解决方案移植测试和方案演示、技术培训的基础环境。

左起：甲骨文刘镇东、惠普卢少文、神州数码李胜利三强联手。

巨头联合冲击服务器市场

日前，有孚网络、上海电信、宝德科技、英特尔正式在沪签署合作伙伴关系协议，达成战略联盟，旨在涉足服务器服务市场。如此的四方合作，在IDC市场极为少见。据了解，此次只是初步合作，在未来的计划中，各方将进行资源全面整合等更深层的合作。合作各方希望通过行业联盟，发挥行业领头作用，建立行业规范与行业自律，统一合理价格体系，为客户提供尽可能多的增值服务与个性化解决方案。

“联合实验室”成果总结

近日，微软亚洲研究院分别与浙江大学、清华大学、哈尔滨工业大学、香港科技大学和中国科技大学等高校共同总结了自合作成立“联合实验室”以来的项目成果，包括视频动画、真实感图形学、语音表情驱动、数字娱乐和多媒体分析与检索、视频编码、基于内容的多媒体信息检索与处理、可视计算、自然语言处理、双语对齐、双语对齐语料库、基于实例的机器翻译、图像分析与检索、网络信息传输、分布式语音识别等领域的40多个项目。

爱立信启动中国西部战略

11月8日，爱立信中国西部战略正式启动，先后成立3个机构。一是在四川成都设立新的区域组织“爱立信中国西部区”，此举也是爱立信响应中央开发西部和发展西部号召的具体行动；二是爱立信无线技术（成都）有限公司新办公室落成；三是在成都设立CDMA应用中心，将从事基于CDMA系统的移动通信网络业务层（Service Layer）解决方案的定制和开发。

起跑线前的争夺

■本刊记者 冰河

F1赛车正式比赛之前，会有一个排位赛。各位选手对其争夺的认真程度丝毫不亚于正式比赛，因为这关系到正式比赛时起跑的位置。获得好的起跑位置，在正式比赛的竞争中就能获得极大的优势。而酝酿多年的中国电信3G时代，也已进入了“排位赛”的阶段。10月26日的北京国际展览中心，人流依旧熙熙攘攘。但与以往展会充满宣传推广的特点不同，此次参展的厂商除更多展示自己产品技术优势外，还展示了在3G时代丰富多彩的实际应用功能。而11月8日在北京召开的“3G在中国”2004全球峰会，则将3G时代来临之前明争暗夺的气氛推到了顶点。由于WCDMA、CDMA2000、TD-SCDMA三种技术标准各有支持者，而有关决策者至今还没明确表示将采用哪一种标准，从而使得受标准制约的电信运营商、设备制造商、终端制造商都逡巡不进。源自GSM的WCDMA和源自CDMA的CDMA2000标准曾经是主要竞争者，但随着中国大唐电信研制出的具有自主知识产权的TD-SCDMA加入竞争行列，目前的局势更加复杂。在本次的3G全球峰会上，目前候选的3种标准都接受了外场测试，表现各有优劣。由于3种标准在国内都有各自的支持者，并且投入了大量资金做前期的基础设施建设，已形成了重复投资的局面，使得3种标准面临的问题不是谁出局，而是谁为主谁为辅。目前业界比较关注的是利用WCDMA大网和TD-SCDMA区域小网进行混合组网为主的方案；作为WCDMA标准的发源地，欧盟也表示了对此方案的支持。尽管如此，外场测试的结果表明，不同标准之间的互联互通和3G时代的内容服务提供，是目前影响3G决策的最大问题。参与外场测试的专家、信产部电信研究院标准所副所长魏然表示，WCDMA终端在不同终端与设备的互联互通，2G、3G之间的切换、可视电话互通等方面尚需改进。信产部电信研究院通信标准研究所无线与移动研究部专家杜滢也说，在CDMA2000不同系统设备之间，互联互通仍然是需要改进的一个大问题。而中国电信集团公司总工程师办公室副总监沈少艾说，对于3G来说，业务和内容开发是非常重要的环节，日本的NTT DOCOMO就是很好的例子。而且“内容的发展也有利于形成更多的自主知识产权”。如何充分借鉴日韩欧美服务内容上的经验，对促进中国3G电信时代的尽快到来具有很强的拉动作用。但无论如何，中国市场一旦启动3G，庞大的市场不可能由一两家供货商就可以提供。多个网络设备或多个网络运营商运营之间存在互联互通、互操作性的问题，特别是系统和终端之间、系统和平台之间的互通，以及目前万众关注的拉动IT产业发展的网络服务内容提供，都需要业界在网络建设之前找到明确的解决之道。P

技术与服务

“闪邮”服务免费试用

近日，亚信科技与星光维信联合开发的“闪邮”软件已登录各大下载网站，展

开全国性“闪邮服务免费试用”活动。该软件可提供创新性邮件增值服务。它将传统的电子邮件与短信、彩信、WAP整合，以短信方式将邮件情况提示收件人。免费下载地址：http://xmail.x.cn。

产品与市场

麦博数码推出新品音响

近日，麦博数码推出一款重量级多媒体音响——梵高360。该产品由丹麦籍世界顶级音响设计师Peter Larsen先生开发，采用V12梵高（Fane Cone）顶级2.5英寸全频扬声器，沿袭了功放与箱体分体式Hi-Fi构造。这种构造的特点是功放与箱体分离，让低音箱体的设计不受电子放大电路干扰。

盈通推出新款PCI-E显卡

近日，盈通推出两款新品PCI-E显卡——镭龙RX600pro豪华版、镭龙RX600pro MAX。两款产品都采用集成HSI桥接功能的RX600pro芯片，完整支持PCI-E ×16接口标准；芯片采用0.11微米工艺制造，核心代号为RV380，相当于R9600XT芯片加一块HSI高速桥接芯片。两款产品的区别在于后者选用三星2.8ns显存，工作频率最高可达740MHz；而前者选用了现代3.3ns显存，工作频率为600MHz。

镭龙RX600proMAX

镭龙RX600 pro豪华版

艾尔莎影雷者620上市

近日，艾尔莎（ELSA）发布了基于PCI Express总线规格的艾尔莎影雷者620显卡。该卡采用0.11微米制作工艺生产的NVIDIA GeForce 6200图形芯片，拥有4条像素渲染管线、128bit显存带宽，全面支持DirectX 9.0和OpenGL1.5，可实现超过4Gbps的上、下行数据传输速率。

新浪推出UC2005

10月27日，新浪发布了最新的即时通讯软件：新浪UC2005。新浪总裁兼CEO汪延表示：新浪UC2005的推出，是为了构建一个多元化的健康娱乐平台。相比以前的产品，新浪UC2005在外部界面上进行了重大改变，同时新浪网的很多业务如新闻、iGame游戏平台等也被整合了进来。

方正推出入侵检测系统3.0

近日，方正召开以“方正·安全·中华巡”为主题的发布会，宣布推出入侵检测系统3.0。该产品综合运用了零拷贝技术、协议分析技术和高效规则匹配技术，因而具有2G的数据处理能力；可同时监控8个网段，还具有强大蠕虫检测功能，并且能全面监控非法程序使用。另外，该产品还推出了基于不同客户需求的产品线，能满足从百兆到千兆网络的不同要求。

磐正推出高端主板

近日，磐正推出基于AMD平台的高端主板EP-9NDA3+。该产品采用NVIDIA nForce3 Ultra芯片组，支持Socket 939接口的AMD Athlon 64处理器，2GHz的Hyper Transport总线提供8.0GB/s的系统

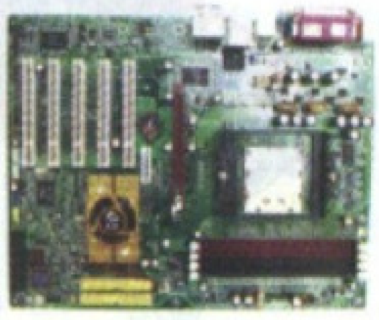
升技来袭

■本刊记者 司马平安

廖世尧（右）在会场回答记者提问。

你一定喝过可口可乐，那是古老的产品。它拥有神秘的配方，拥有全世界最狡猾的窃贼都无法偷走的秘方……没有旁人可以制造出可口可乐，但或许有人可以超越它。面对古老与神秘的力量，后来的人一定要做出“新一代的选择”，这就是百事可乐与可口可乐在商场中的经典对决。硬件领域也有类似制作可口可乐的企业，华硕主板就占据着那样的位置。他们的口号一直是：坚如磐石！面对华硕而又不愿走低端、低价路线的升技公司该咋办？他们同样选择了求新、求酷的策略。所以，我们见到了升技主板在力求打造更为卓越的超频性能；他们极少做OEM，而完全把精力投入了DIY市场。从去年开始，伴随着中国游戏产业特别是网络游戏以及电子竞技类游戏在中国引发的新一轮浪潮，该公司决心从游戏入手：一方面针对游戏方面的优化改进产品，另一方面投资电子竞技项目，打造符合新一代玩家需求的品牌。Acon4、长城挑战赛让我们看到了该公司以新、奇突破市场的决心。而前不久，在升技涅磐系列显卡进军中国市场的新闻发布会上，我们再次体会到在显卡方面它也在坚持着同样的路线。一是在超频方面：升技集团中国营运总部总裁余敬伦先生表示：“为了给广大电脑玩家提供最高性能的优质显卡，升技已将游戏的概念完全融入了显卡的设计思路，升技显卡同时也将秉承一贯的‘超频最高级－OCest’概念，为游戏玩家打造最适合的产品。”另据介绍，新款显卡具有软硬兼备的超频技术，不但有Vguru技术的超频监控，还有双BIOS的强力保护以及一键切换超频状态等功能。二是在电子竞技领域的追加投入：在发布会的同时，升技公司正式宣布赞助国内著名的AS战队（2003年ESWC中CS比赛中国区冠军，2004年CPL China亚军），战队名称将由原来的All Strike改为ABIT STRIKE。对于电子竞技领域的投入，显然升技公司已收到了回报。升技北京办事处总经理廖世尧先生向记者透露：在今年Acon4结束后一个月，升技主板单月销量达到了7万片。因此，他对于所走的路线充满信心，甚至还和记者玩起了打赌的游戏，他所提出的明年的销售计划数字令记者瞠目（由于涉及到该公司商业机密，应其要求不便透露具体数字）。究竟明年升技能取得怎样的成绩，让我们拭目以待……

余敬伦先生亲自扮演成“Guru大师”为涅磐系列显卡揭幕。



带宽，还增加了"AutoTuning"自动超频技术。配备了GigabitLan千兆网卡，支持双通道DDR400，提供4个USB接口、8声道音频输出接口和同轴电缆音频输出接口；另外，还附带IDE线和USB扩展器。

联想推出宽带关联电脑

11月1日，联想在北京推出天骄宽带关联电脑。该产品将视频通讯、互动影视、网上支付等宽带应用进行了一体化设计。据悉，该产品可通过"悦灵通"实现一机两用，用户可将电脑中的影音资料直接传送到电视和音响设备中。另外，还创新性地提出了全新家电模式应用理念——"快速响应，开机立现"。用户只需通过转换开关，即可实现影音功能和一般通讯功能之间的转换。

德劲推出新款MP3

德劲电子新近推出蓝版DE828 MP3。该产品采用纳米玻璃镜面，双色OLED屏幕设计；前面板边框周围有一圈很具质感的金属镶边，因纳米玻璃发出的美丽淡蓝光彩而称为"海之蓝花"。另外，它还采用了Sigmatel STMP35系列界面芯片，支持MP3、WMA音乐格式，具有录音、直录、FM同步内录、FM调频等功能，并提供5种播放模式和5种均衡模式；其内置锂电池能持续供电15小时左右。

七彩虹推出M系列主板

近日，七彩虹推出新款M系列主板，包括C.M865PE-L Ver 2.0、C.M848P-L Ver 2.0、C.MPE800-L Ver 2.0。该系列主板均采用mATX板型，提高了产品性价比。另外，在售后服务上，全系列主板实行3年质保、全国联保的政策，并提供免费技术咨询电话（800-830-5866）与在线技术服务论坛。

清华同方推出新品家用电脑

近日，清华同方宣布其家用主流P4产品全部过渡到Intel最新平台架构，并同时推出真爱K7750。该产品采用2.93GHz的P4 515处理器（Prescott核心，LGA775封装）、Intel

LanParty来到中国

■本刊记者 阳光

2004年10月17日下午，Thermaltake（Tt）于北京举办了名为"不一样的派对"暨国内首届LanParty玩家聚会。经过前期Case Mod展示、游戏争霸、OverClock超频比赛的激烈角逐，共有10名玩家入围参加此次聚会。LanParty作为一个全新的概念出现在中国，它的历史是什么？它的未来会怎样？它会给我们带来什么？带着大多数人都关心的问题，本刊记者采访了本次活动举办方——北京耀越宏展科技有限公司总经理胡新愚先生。

《大众软件》：LanParty最初举办的目的是什么？它已经有多长时间的历史了？

胡新愚：LanParty在国外出现并流行已经2年了。DIY是发烧级用户的追求，他们追求个性化，当厂商的标准配置不能满足他们的需要，就需根据自己的要求来DIY，这就将DIY提升到满足更多个性化应用需求的层次。LanParty提供了展示他们DIY机箱的机会，并逐渐演变成一种体现自我个性的活动方式。

《大众软件》：中国玩家对LanParty的接受程度如何？

胡新愚：LanParty的特点是它的参与性很强，又有极强的个性化，例如在游戏比赛或者改机比赛中会包含竞技性的内容，激发年轻人的创造力和参与意识。它的互动交流性也突出，在聚会上玩家互相交流各种心得体会，使得聚会变得更有吸引力。从此次LanParty活动来看，中国玩家接受这种活动模式没有任何问题，重点在于组织者和场地等相关需求现在还不能满足。未来只要在竞技性和参与性上继续发展，Lan Party的派对性质就不会变。

《大众软件》：国内DIYer的消费习惯和国外有很大差别，您如何看待LanParty在中国的发展？

胡新愚：随着国内IT产业的发展、消费水平和观念的改变，消费者会逐步从单纯的追求性价比转向追求个性化。另外国外的新产品新技术在国内出现的速度越来越快，国内消费者的观念也和国外趋于同步。LanParty作为新兴的玩家聚会活动，形式多样，可以容纳电子竞技爱好者，改机爱好者，超频爱好者，甚至是电影和音乐的爱好者，随着活动主题的不同，聚拢的玩家也将不同，当大家都接受LanParty的概念后，它的规模将朝着大型化发展。

《大众软件》：LanParty未来对Thermaltake（Tt）和众多DIY厂商的产品发展会有何影响？

胡新愚：这样的发展趋势势必造成越来越多的厂商会努力开发更多技术含量、具有更多特色的IT产品。LanParty的未来也将会是国内IT市场的未来。Tt一直以来是国内高端散热厂商的代表，同时也是唯一提倡PC整体散热解决方案的厂商。产品的设计开发遵循个性化的思路，不但性能出众，并且外型时尚。正是因为有这样的思路，才使得我们逐步开发了众多DIY专业产品，逐步构成了LanParty产品线。未来Tt将会在个性化产品的研发方面更加努力，也希望能有更多的IT厂商推出更多差异化产品，以此来丰富市场并满足终端用户更多的个性化需求。

915G主板、256MB内存、S-ATA接口80GB硬盘、DVD-ROM，集成10/100M网卡，标配17英寸高亮纯平显示器。**市场参考价：4999元。**

优派推出无线视觉网络新品

11月9日，优派（Viewsonic）在京推出含硬盘的“无线视觉网关”和接收无线信号的“无线视觉适配器”。它们均基于IEEE 802.11g无线网络传输协议，全面整合无线传输、显示设备、视频处理等多个领域的先进技术，能使用遥控器控制；与传统电视、各种高端专业显示器、液晶电视、等离子、投影机等显示设备一起，共同构成无线自由的完整显示解决方案。

世纪开元推出新品液晶显示器

近日，世纪开元推出17英寸液晶显示器CTX F773。该产品由德国Hugo Boss Designer公司设计师Joerg Ratzlaff设计；屏幕点距0.294mm，解析度1280×1024，最大对比度500：1，响应时间16ms，最保守可视角度为140/140度，通过了TCO'03认证。它还提供D-sub/DVI类比、数字双信号输入和自动校正功能，能针对相位、画面的垂直和水平位置作自动调节。

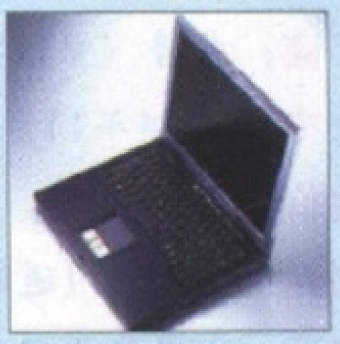
汉王推出全功能一体机

近日，汉王科技和惠普联手推出国内第一款全功能一体机——汉王全能文本王。该产品整合了汉王自身研发的OCR核心和“数字文档管理系统”软件，还结合了惠普公司的一体机硬件技术，具备OCR快速识别录入、数字文档高效管理、打印、扫描、复印和传真等6项功能。

降价与促销

明基笔记本电脑促销

近日，明基将Joybook2000-C06和Joybook2000-107的价格均降到了**9999元**。明基Joybook2000系列产品获得了2004德国汉诺威“IF中国设计大奖”，以独特的造型设计及对于高科技产品的人性化诠释为使用者带来全新的使用感受。Joybook2000-107的配置为：Pentium-M 715 1.5GHz/40GB/Intel EG2/14英寸LCD/Combo。现在购买以上两款机型，可获得BenQ 99分钟快修服务。



NESO科技举办促销活动

11月15日～12月31日，NESO科技举行“珑管独尊 尽在NESO”为主题的让利活动。活动期间，凡购买NESO HD770 II显示器即可得到100元现金优惠，还能以1199元的价格拥有一台17英寸纯平极光珑管CRT显示器，并享受3年免费维修的服务承诺。

一句话新闻

■ 矽霸电子推出号称国内首款的100GB移动硬盘。

■ 据悉，2005年西门子(中国)有限公司以及西门子合资、独资企业，总共计划招收应届毕业生近400人。

■ SAP设在中国的全球第六大研究院开始全面增员，计划2005年年底总人数将从现在的200人增加到500人。

■ 11月8日，NVIDIA公司2005财年第三季度财报显示，公司该季度净收益为2590万美元，折合每股0.15美元（摊薄），是去年同期的4倍。

■ 11月8日，摩托罗拉公司与华宝通讯在南京江宁开发区建立的华东最大的手机制造中心投产，据消息人士透露，该中心月产量将达600万台。

■ 据计世网消息，微软公司启动的500万元人民币“反病毒悬赏计划”已经1年了，但只获得了1次成功。

■ 据消息人士透露，截止11月5日，网通股票国际配售部分已获得超过7倍的认购，市场人士预测最终可能会在10倍以上。

金山毒霸® 病毒预报

12月2日，黑客病毒“灰鸽子”（Win32.Hack.Huigezi.c）将发作，威胁级别达2级。该病毒集成了多种控制方式。电脑中毒后，病毒种植者可远程对其进行以下活动：轻而易举地找到该电脑的IP地址，任意操作能找到的文件、发送控制命令，操作注册表，还可语音监听、语音发送，远程视频监控等。

12月5日，蠕虫病毒“黑虫”（Worm.Nyxem.c）将发作，威胁级别达2级。它伪装成Windows Media Player来诱骗用户运行。开始运行时跟正常的Windows Media Player没什么区别，但它会偷偷地将多个病毒副本复制到系统目录和Internet Explorer目录下，并改写注册表实现病毒开机自启动。

12月9日，蠕虫病毒“重要文件”（Worm.ImpoFile）将发作，威胁级别达2级。它利用邮件传播，伪装成“重要文件.exe”作为邮件的附件。当该程序运行后，病毒会从指定的网站http://w***q.5**j.com/rc.jpg下载一个名为“密码解霸”的木马（Win32.Hack.PowerSpider.a），用以窃取用户计算机内所有的密码，然后把它发给木马种植者。

12月10日，蠕虫病毒“袋子”（Worm.Bagz.c）将发作，威胁级别达2级。该病毒通过自身的发信模块发送信件并传播，信件的标题、内容和附件名称都可变换；附件是一个扩展名为“.exe”或“.zip”的文件。它能禁止一些安全软件的运行，并修改本地hosts文件，使用户不能访问包括各大杀毒软件厂商网站在内的站点及微软公司的技术支持站点，无法更新安全程序。

12月12日，木马病毒“潜伏者”（Win32.Troj.FakeTCPIPSev）将发作，威胁级别达2级。该病毒针对不同系统采取了不同的后门技术。在WinNT系统中，病毒把文件释放到系统存放驱动程序的目录中，并将它启动为系统服务进程；然后向指定的网址发送上线通知，打开后门供攻击者访问并控制电脑。在Win9X系统中，病毒释放出驱动程序并加载，通过驱动程序实现类似上述功能，隐蔽性更强。

12月15日，黑客工具“MSN炸弹”（Win32.Hack.MSNDetonati）将发作，威胁级别达2级。黑客利用该病毒向指定的MSN用户发送大量垃圾信息，可导致MSN通信受阻，频繁掉线。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。

厂商： 惠普（中国）
上市： 2004年11月
售价： 7499元
附件： 电源线（送测样机，缺少其他附件）
推荐： 大量使用移动、数码产品的用户
咨询电话： 800-820-2255（售前咨询）

炫目度：
口水度：
性价比：

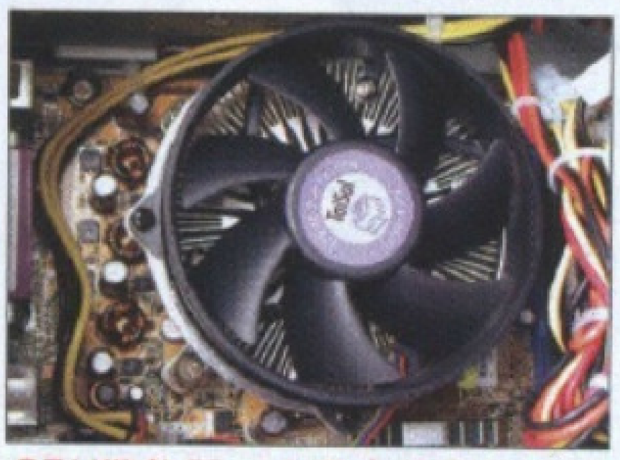
晶合实验室 别理我

数码外设中心——HP Pavilion W1118cl

如今品牌家用电脑的分类日趋多样化，一个品牌往往有多个系列，每个系列又细分为数个档次，这不仅体现厂商的市场把握能力，也是对研发实力的考验。惠普最近送测了一款Pavilion W1118cl（以下简称W1118cl），主要针对时尚数码类用户，强调易用性、移动性、舒适感及时尚的外观，该系列还有W1108cl、W1138cl和W1128cn三款，W1118cl在其中属中端产品。

为便携式硬盘预留的仓位

W1118cl的外观设计将易用性和时尚很好地结合在一起，做工精致，其主色调依然是HP家用机传统的黑色与浅蓝色，有金属光泽的浅蓝色涂层让原本素雅的产品平添几分活泼与时尚。W1118cl提供了非常齐全的输入/输出端口，为数码产品的连接提供了很大方便。



CPU散热器，大风扇能有效保证低转速下的通风量

机箱顶部设计了带拉门的光盘仓，面板最上方是9合1读卡器；中部是光驱仓位，并预留了一个光驱空位。面板中下部右边是耳机/麦克风、1个IEEE 1394及2个USB 2.0接口，左方是HP为该系列特别配置的便携式硬盘仓位，其（便携式硬盘整体）尺寸与普通硬盘大小相仿，内部采用USB接口，并提供了额外的电源输入；购买HP 160GB便携式硬盘需1999元。

易用性设计反映出研发能力

这款电脑在噪声和发热控制方面做得很好，开机风扇转速很高，进入系统后降到几乎不能听到的水平。机箱内虽有大量走线，但捆束得很好，箱体结构紧凑，升级存储设备的空间不大。它的键盘也较有特色，提供了丰富的快捷键。

配置表

CPU	(3.0GHz，1MB L2缓存，800MHz FSB)
主板	PTGD1-LA (i915P+ICH6R芯片组)
显卡	ATI RADEON X300 SE 128MB
硬盘	WD800JD (S-ATA 80GB)
内存	DDR400 256MB X2
显示器	17英寸纯平CRT
光驱	Combo光驱
鼠标与键盘	光学鼠标+影音一点通键盘
声卡与音箱	板载HD Audio+小型2.0音箱
读卡器	SM/SD/MMC/MS/MS Pro/CF I / II 型/xD/Micro Drive

W1118cl的配置较高，较适合多媒体处理，对于大多数家庭用户而言，普通的图片、音频、视频处理都不会有困难；其显卡稍有些弱，对于普通3D游戏也可应付。它留有一定升级空间，虽采用Micro-ATX主板，但内存可再添加2条，显卡也能升级。为控制整体成本，W1118cl采用17英寸纯平CRT显示器，但显示效果相当不错，色彩表现达到了中上水准。软件方面W1118cl显得有些拮据，并没有提供Windows XP系统，取而代之的是FREE DOS；由于是送测的样机，我们并没有看到附赠的软件光盘。

测试成绩表

测试软件	项目	成绩
PCMark04	总分	4207
CC Winstone 2004	总分	28.7
Business Winstone 2004	总分	24.3
3DMark 2001 SE 330	默认测试	6608
3DMark03 V340	默认测试	1796
DivX 5.05	3000帧视频编码	98.53秒
Lame 3.97	359秒WAV编码成MP3	28秒

晶合实验室测试联盟

工程师点评

作为一款采用新的PCI-E架构的家用电脑，HP Pavilion W1118cl较好地控制了整机成本，其定位相当明确，配置也较为合理，成熟的易用性设计大大方便了用户。它在测试中表现出较强的整体性能和出色的多媒体视频、音频处理性能，对数码爱好者来说可谓得心应手；3D游戏性能一般，但留给用户一定升级空间。P

清华同方通过超强TR100 2380这款服务器在先后与各地电信运营商的成功合作后，又助力全国大小游戏运营商成功完成了当前各大主流网络游戏的公测与应用。目前，超强TR100 2380这款含英特尔®至强™处理器的1U服务器已在全国形成燎原之势。

选择超强TR100 2380服务器的理由：

- 采用双路英特尔®至强™处理器，支持含超线程(HT)技术，通过配置一组服务器，其处理能力可以支持上万的在线用户。
- 使用1U机箱专用的ECC Registered DDR 266内存，最多可以支持到4G的内存寻址空间，使页面的处理速度大大提升。
- 主板集成了Ultra320 SCSI RAID1的功能，并采用10000转SCSI硬盘，确保服务器7×24稳定运行。
- 散热系统性能尤为出色， CPU和主机箱均采用每分钟万转以上风力强劲的散热风扇，该风扇转速根据温度自动调节，并提供系统监测功能。
- 在设计上，超强TR100 2380服务器拥有多项系统管理功能，为游戏软件提供更好的兼容性。

超强TR100 2380 服务器

——突破性价比极限的1U机架服务器

- 支持双路英特尔®至强™处理器，主频2.4-3.06GHz
- 采用ECC Registered DDR 内存，最大支持4GB
- 集成Ultra 320 SCSI控制器，内建RAID 1功能
- 集成64位PCI-X扩展槽
- 支持3个热插拔SCSI硬盘
- 集成双千兆网卡，支持网络冗余
- 享受三年全国联保

优惠价格¥9800元

(英特尔®至强™处理器2.4GHz/256M DDR/36G SCSI/单电源)

超强TR100 1170 服务器

——超值入门的1U机架服务器

- 支持含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4 处理器，主频2.8～3.4GHz
- 前端系统总线800MHz，数据传输带宽6.4GB/S
- 配置DDR 333/400 ECC 内存，最大支持4GB
- 支持串行ATA硬盘，并支持RAID0、RAID1，有效保证数据安全
- 集成8M ATI XL显卡
- 集成双千兆网卡，支持网络冗余
- 享受三年全国联保

清华同方股份有限公司计算机系统本部

网址：http://www.tongfangpc.com

免费服务电话：8008105888　免费技术支持电话：8008105546　未开通800电话业务的地区用户请拨打：(010)62961188-88654

机型图片仅供参考，产品外观、价格配置如有变化，恕不另行通知，请垂询代理商。

全国销售电话：(010)62961188-88850/88658　13301363126

华北区：	(010) 62961188-88850	13301363126	华南区：	(0755) 83107591	13760439396
华东/苏皖区：	(025) 83200209/83249647-230	13382786656		(020) 38202158-115	13924034128
东北区：	(024) 23988203/209-826	13322421126	西南区：	(028) 85227787/9496-801	13880536078
华中区：	(027) 87259029-8091	13367284659	西北区：	(029) 82666107/1945-8020	13309261020

intel inside XEON

英特尔®至强™处理器

Intel英特尔、Intel Inside、Intel Inside标志、Intel XEON 英特尔至强和Pentium奔腾是英特尔公司或其美国和其他国家分支机构的商标或注册商标。

厂商： 浩鑫（SHUTTLE）

上市： 2004年10月

售价： 3888元

附件： 电源线

推荐： 对性能有较高要求，又需要小巧机身的用户

咨询电话： 010-82130855-816

炫目度：

口水度：

性价比：

晶合实验室 别理我

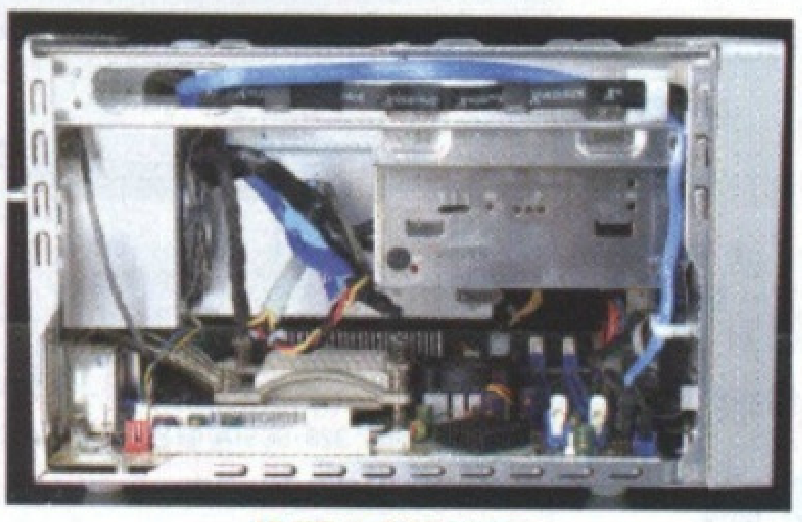
迷你系统精致之选——浩鑫SB83G5 XPC

随着Intel LGA775平台的深入推广，作为最早在内地推广准系统的厂商之一，浩鑫明显加快了产品升级的步伐，本次送测的浩鑫SB83G5便基于i915系统。SB83G5的外观延续其XPC一贯风格，精致而时尚，除一些必要部位采用塑料工艺外，机身采用全金属设计，拉丝工艺让它看上去相当精致。其尺寸为310mm×200mm×185mm（长×宽×高），净重约3.6kg。它延用传统布局，最上方是光驱仓，下方是软驱和硬盘仓各一。它的面板简约，所有仓口都有金属盖板，安装设备后并不影响整体外观。

仓口的金属盖板

SB83G5的前置接口包括耳机/麦克风、2个USB 2.0及1个IEEE 1394接口（小口）；背部提供VGA输出、1个串口、1个网卡接口、1个IEEE 1394和2个USB 2.0接口、音频接口（×4）、光纤输入/输出和同轴输出各1个。

在狭小的空间内安装强劲的处理器，散热是最大问题。SB83G5采用浩鑫新一代ICE（Integrated Cooling Engine）散热系统，属于水冷式热导管散热技术（新一代ICE系统降低了散热器的热阻值），可通过热管将CPU热量传送到机箱风扇前的散热片上，由该风扇将热量散发出去，机箱两侧盖板上也设置了相当密集的散热孔。热管散热可有效节省空间，SB83G5在内部布局上显得很从容。其机箱和电源风扇转速都可动态调整，机箱风扇在开机时转速较高，随后下降并稳定在900r/m左右，而电源风扇为保持对CPU的散热，转速较高。机箱内部统一安置数据线，类似IDE线这样的“老、大、宽”对象进行了束线处理。系统内置电源的输出功率为250W，能满足基本扩展需要。



机箱内部整体图

这款准系统采用FB83 P4主板（i915G+ICH6R芯片组），i915G内置显卡能满足日常需求及玩一般3D游戏，而ICH6R南桥提供了对SATA RAID的支持，但它内部只能安装2块硬盘（如放弃光驱，可再添加一块）。其主板提供2个DIMM插槽，最高支持2GB DDR400内存；主板集成了Marvell 88E8001千兆网络芯片、VT6307 IEEE 1394芯片及ALC658 5.1 CODEC。注重3D性能的用户可通过其PCI-E X16插槽安装独立显卡，旁边还有一条PCI插槽。

ICE散热系统

测试采用LGA775接口的P4EE 3.4GHz（P4至尊版）、安装2条DDR400 256MB和GeForce PCX 5900 XT显卡、WD 1200JB硬盘；操作系统采用英文Windows XP专业版+SP1；安装Intel芯片组驱动6.01.1002、NVIDIA公版雷管驱动61.77；测试内置显卡时共享32MB内存，安装Intel显卡驱动14.5。

测试软件	项目	外接PCX 5900 XT	内置显卡
PCMark04 1.1.0	总分	5127	4507
	CPU	5224	5239
	内存	5387	5052
	图形	4453	1439
	硬盘	5539	4021
Super π 104万位运算（秒）		39	40
3DMark03 3.4.0 默认测试		5716	1460
3DMark2001 SE 330 默认测试		17086	5968

晶合实验室测试联盟

工程师点评

浩鑫SB83G5的表现相当强劲，和类似平台的台式系统旗鼓相当，外观设计也相当不错，对于需要小机身高性能的用户来说，还是很合适的；但其目前的价位缺乏亲和力。P

ViewSonic®
优派
I love my view
双享的魅力所在
优派双USB
巧手键
优派键鼠系列
激活桌面世界无穷乐趣
新上市
摩登派
巧手键
飞梭派对
优逸气质，心动体验
• 精度高达800dpi的3键光学鼠标适用于大多数桌面
• 一体化对称设计，握感舒适且左右手都适用
• 便捷的滚轮设计，提供卷轴的局部放大功能
• 酷鼠配酷机，"巧手键" 推荐使用鼠标
盈动美感，轻巧体验
• 灵巧的Scissor按键架构，舒适手感轻松体验
• 内置双USB接口，可以外接各种USB设备
• 18个热键，提供网际浏览、媒体播放等便捷功能
强劲组合，美妙体验
• 便捷的飞梭键设计，生动体验多媒体的乐趣
• 21个热键，提供网际浏览、媒体播放等便捷功能
• 左手滚轮设计便于编辑浏览网页和文本
• 2个可编程的热键，提供个性化的功能设置
• 精度高达800dpi的3键光学鼠标适用于大多数桌面
热卖中
MC204
KU206
KU306
体验优派大不同
服务大不同/品质大不同/外观大不同
优派显示设备国际贸易（上海）有限公司　网址：www.viewsonic.com.cn　客户专线：800-820-3870
北京电话：010-6588-5301 传真：010-6588-4288 上海电话：021-6237-5252 传真：021-6237-5373 广州电话：020-3878-1858 传真：020-3878-1766
此型录所提及之产品及品牌，皆属原商标拥有者。凡价格，产品，规格如有变更，恕不另行通知，请登陆有优派中国网站或致电800－820－3870客服专线，获取最新信息。

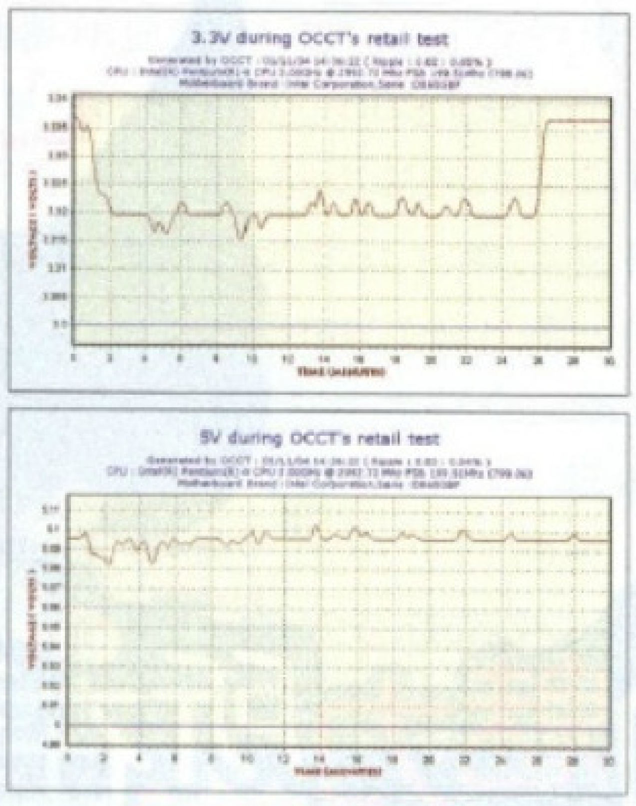
厂商： 七彩虹科技
上市： 2004年10月
售价： 299元（P4-300黑金刚）/399元（P4-400全能王）
附件： 24pin转20pin主板接口、4pin转6pin显卡接口、8pin转4pin主板辅助接口（P4-400全能王）
推荐： 采购新架构P4系统、需要较大功率的用户
咨询电话： 800-830-5866

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

升级先锋——鑫谷黑金刚与全能王电源

在Intel极力推广的PCI-E架构中，不仅显卡、硬盘、内存等主要配件接口都有所改变，且新一代CPU和显示芯片等耗电大户的电量需求也变本加厉，使得系统供电方式和电源负载能力必须随之升级。尽管目前的中高档电源仍能应付PCI-E系统的需求，但在不远的将来，标准的PCI-E系统需采用新规格的电源配合才能发挥出最佳的性能，七彩虹近期送测的鑫谷P4-300黑金刚（以下简称P4-300）和P4-400全能王电源（以下简称P4-400），便是内地市场最早针对新架构推出的产品之一，让我们来看看它们究竟有什么不同。



P4-300电压曲线图

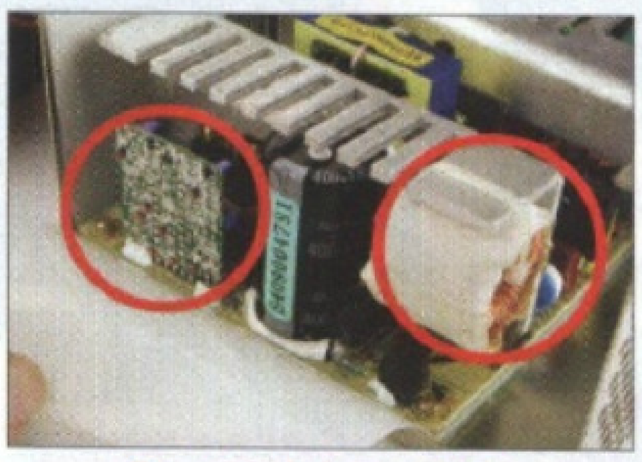
P4-300标称负载能力

电压	+12V	+5V	+3.3V	-5V	-12V	+5Vsb
额定电流	10A	20A	20A	0.5A	0.5A	2.0A
最大电流	18A	26A	27A	0.5A	0.5A	2.0A
功率	总计282W			/	总计8W	10W

P4-300使用黑色钢外壳，底部大直径风扇吸风设计，12cm直径的低转速（1150r/m左右）风扇在保证风量的同时，可大大降低运行噪声。这款电源提供了总开关，其输出端包括2束4针接口线（均为3大1小）及1束SATA电源（2个接口）联线、主板供电接口及4针辅助供电接口。P4-300采用了新的24针主板供电接口，大多数使用20针接口的主板需用其附带的转接线连接；供电连线用尼龙网兜住，以避免出现互相缠绕；其接口线较长，最远的接口距离电源70cm以上，非常适用于大型机箱及磁盘阵列。

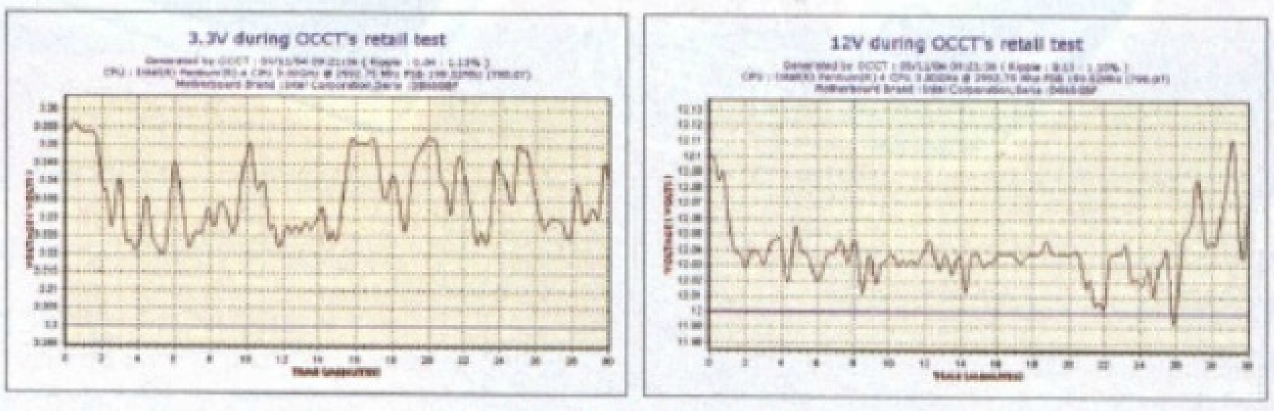
P4-300采用了形状较为特殊的散热片，表面更大，但围绕其他元件设计，减少了空间占用。它采用被动式300W PFC，滤波电路中用了2颗680μF电容；它内建过压、过流、欠压、短路、过热、过载保护技术，额定功率300W。

这款电源增加了12V的输出能力，18A的电流基本能应付高端CPU和显卡的共同需求。在负载测试中，这款产品的电压波动比较小。下面的电压曲线图由MBM5监控软件+OCCT0.71插件绘制。


P4-400的主动式PFC

P4-400的规格更为超前，除功率提升外，它还采用了8pin主板辅助供电接口，并进一步加长了连线长度。它拥有3个4针接口输出连线，提供7大2小的4针接口，配置更加灵活。这款电源内部采用了目前较少见的主动PFC电路，可大大增加电源转换效率，其他部分与P4-300基本相同。这款电源的额定功率为400W，输入电压范围90V～264V，各部分输出负载能力如下：

电压	+12V	+5V	+3.3V	-5V	-12V	+5Vsb
电流	22A	35A	20A	0.1A	0.8A	2.0A
功率	总计380W			/	总计10W	10W



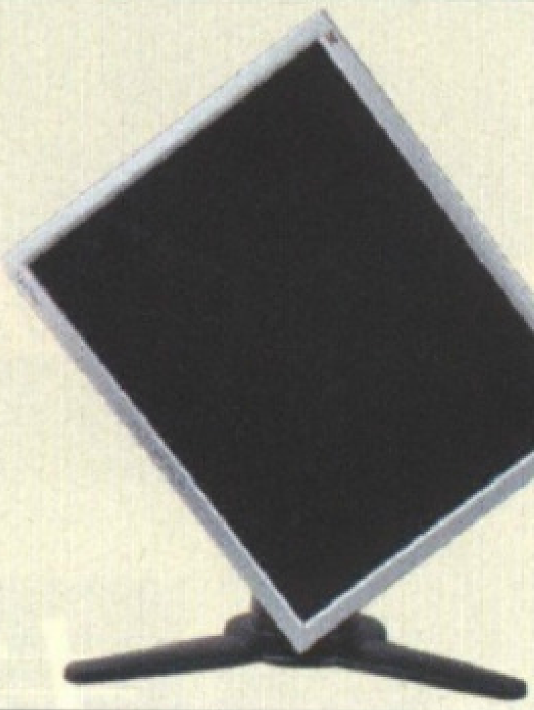
P4-400电压曲线图

晶合实验室测试联盟
intel. 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

作为面向新架构系统的电源产品，鑫谷P4-300黑金刚和P4-400全能王电源除进一步提高稳定供电能力外，在接口、负载分配及内部设计等方面都进行了大量改进。与同档次电源相比，它们的价格显得略高，不过考虑到其面向的用户群和系统成本，性价比还算不错。

赛诺威 sinovoice
笔记本音响的专业解决方案
S8
sinovoice
专业打造 完美和谐
随时随地享受超凡音乐
轻松 自如
服务热线：0755-26095685
E-mail: service@sinovoice.net
网 址: http://www.sinovoice.net



厂商： 优派国际（ViewSonic）

上市： 2004年10月

售价： 9999元

附件： 驱动光盘、Pivot安装光盘、快速安装指南、保修卡及回执、电源线一根、DVI/D-Sub数据线各一根

推荐： 高端专业用户

咨询电话： 800-820-3870

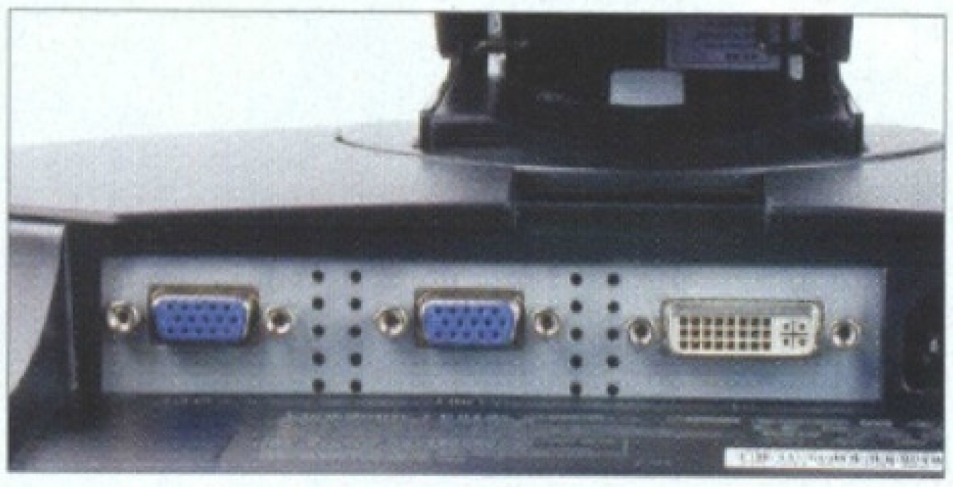
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

大视界的诱惑——优派VP912s液晶显示器

前不久优派在国内发布了两款19英寸高端液晶显示器：VP912s/b，均采用高亮度镜面设计，拥有12毫秒整体响应时间。它们的指标完全相同，但颜色有所区别：s和b分别代表银色（silver）和黑色（black）外壳。

VP912s的外形与优派VP系列产品一脉相承，亮银色正面边框，背部及底座均为黑色，色彩对比强烈。它采用窄边框设计，宽度只有18mm；边框上只有厂商名称、Logo、产品型号和OSD按钮，显得简洁清爽。VP912s的屏幕除可进行通常的仰角调节外，还能进行屏幕垂直轴90°的顺时针旋转、水平轴左右45°旋转，通过弹性基座还可调节垂直高度。其背部散热孔位于四边及后板的弧形边缘，上方正中是全新设计的优派Logo，后板取下后即可看到挂壁孔；底部是电源、信号接口、铭牌和TCO'03认证标识。

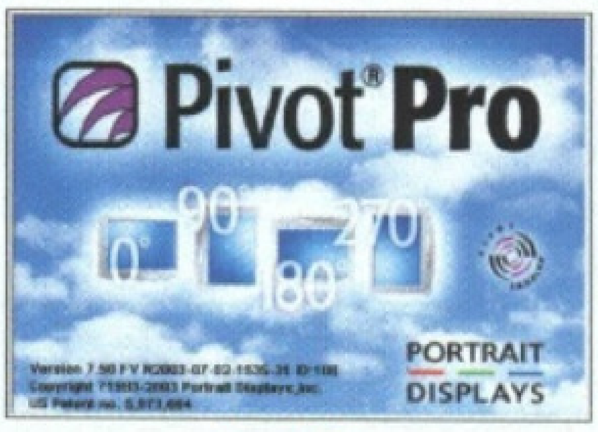


DVI+双D-Sub接口

VP912s的尺寸为416mm×460mm×238mm（工作状态），重7.5kg；显示面积为376.3mm×301.1mm，点距为0.294mm，推荐分辨率为1280×1024/60Hz。VP912s独特的高亮度镜面设计屏幕第一眼即给人留下深刻印象，其表面非常光亮，内部折射出顺滑的黑色，大大提升了屏幕透光率，使其亮度值指标即达400cd/m²、对比度450：1（均为典型值）。由于边框非常窄，VP912s的主观可视面积并不比21英寸CRT显示器逊色，在1280×1024下工作感觉比17英寸LCD要开阔得多。

VP912s的亮度非常高，出厂设置下办公环境使用会感到耀眼，需要调低一些。在中远距离观看视频、游戏时高亮度才有用武之地，它有助于辨识平时不易察觉的暗部细节，使整体效果更透亮。用DisplayMate 1.25测试，VP912s在对比度很低时，64级灰阶均可轻松显示。它的色彩较淡（收敛方面略有偏差），整体略微偏冷色，推荐用户使用6500K色温或自定义色彩；它在图片的色调过渡部分显示略显生硬，与高端CRT相比尚有差距；可视角度表现优秀，虽然屏幕很大，但正视时四周亮度无明显差异，侧视60°左右可观察到较明显的亮度变化，垂直方向则几乎达到理想状态。响应速度方面，拖动文本窗时可看到字体有轻微颤抖，FPS游戏中快速变向时，地面细节会有一定丢失。当然，对于不是特别苛刻的日常应用来说，这个响应速度已绰绰有余。

如果同时接上DVI和D-Sub数据线，显示器会默认以DVI接口工作，用户可通过OSD菜单切换。在DVI数字接口下，VP912s的亮度、对比度要比模拟接口下更好，响应速度也大有改善。优派驱动光盘附送的Pivot Pro 7.50软件非常有意思，它可快速地将屏幕旋转至0°、90°、180°和270°，在查看混合文档、竖版图片时非常方便。售后服务方面，VP912s承诺3年免费维修加三包，热线电话365天24小时提供服务。



Pivot Pro

晶合实验室测试联盟

intel. ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

尽管一降再降，高质量的17英寸LCD依旧在3500元左右，对普通用户来说还是高高在上，19英寸LCD更是奢侈品。目前LCD需求呈两大趋势：更快的响应时间、更大的显示面积。LCD已可达到8毫秒的响应时间指标，接近CRT显示器，希望随着更适合切割大尺寸面板的第五代生产线日趋成熟，像VP912s这样的优秀大尺寸LCD可以很快进入普通用户的视野。

MOTOROLA
智慧演绎 无处不在
MOTO即拍
手机伴侣
内置精彩墙纸
支持MP3/
24和弦铃音
内置精彩游戏
《Splinter Cell》
预置K-Java应用
《摩托食神》
柯达手机
影像应用
彩信V226
● 前卫彩艺外形/来电多彩灯光
● 内置30万像素4倍变焦数码相机
● 支持MP3及24和弦铃音
● 高清晰65K色TFT彩屏
● 支持彩信(MMS)#
● 支持MPEG4短片下载和播放*#
● 支持免提通话
● 预置/下载K-Java游戏和应用*#
中文网址 www.motorola.com.cn
MOTOROLA
© 2004 Motorola Inc.版权所有

厂商： 爱德发集团
上市： 2004年10月
售价： 280元
附件： 音频连线、说明书、保修卡
推荐： 时尚的年轻一族，特别适合搭配简约风格的家居
咨询电话： 010-82853182

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

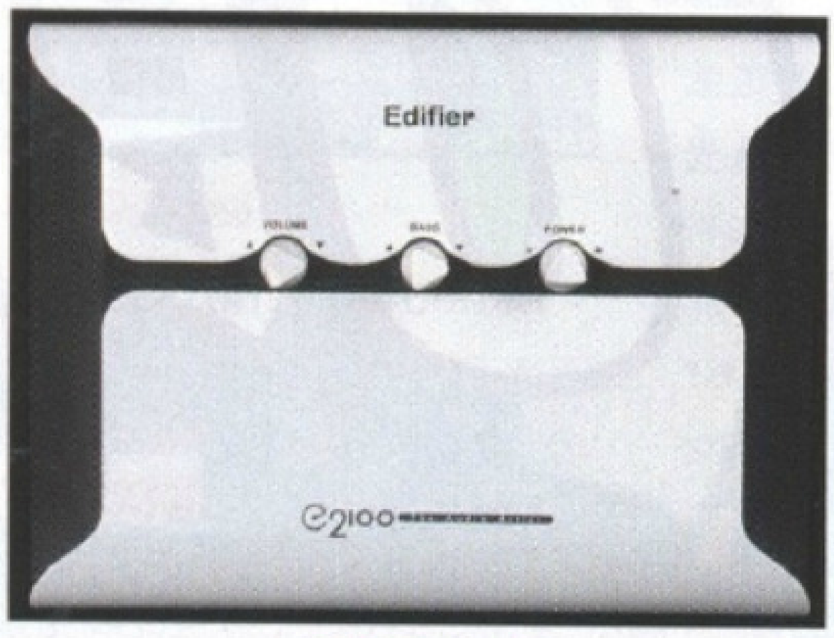
典雅与简约之选——漫步者E2100音箱

厂商的实力往往集中体现在设计、开发能力上，产品细节往往与品牌风格、系列定位有千丝万缕的联系。漫步者的E系列定位“时尚”，从E3100到E2100，虽然数字越来越小，但成熟度越来越高，对“时尚”的理解更为深刻。

漫步者E2100有着浓郁的“苹果”味——精致而简约，但它并不是简单的模仿，而是吸收了值得借鉴的元素，无论外形设计还是色彩搭配都有独到之处，看上去很精致。这款音箱以白色为主色调，黑色为辅，设计者很好地把握了主色和辅色的相对关系，整体看上去很协调，配合简约风格的家居可以说相得益彰。

卫星音箱后方的标注

E2100的卫星音箱看上去就像削去两侧的半球，并配有易拆卸的透明有机玻璃保护罩和银白色亚光铝合金底座。它采用塑料材质，质感很好，入手也比较沉；拆开后可看到塑料壳有相当厚度，塑料表面有PU漆，光滑细腻。它的低音炮采用卧式结构，倒相孔在音箱左侧，箱体采用磨砂工艺的白色贴皮，看上去比较炫目。音箱的操控钮设计成三角形，与呈波浪流线的装饰条形成对比，更具艺术感。卫星音箱背部“e2100”标志下方有“The Audio Artist（声音艺术家）”字样，可见漫步者对这款产品的外观设计和品质都很有信心。



低音炮正面图

E2100采用了3英寸防磁纸盆扬声器作为卫星音箱发音单元，低音炮使用4英寸纸盆扬声器，应该说尺寸并不大，但从实际功率输出看，小尺寸是较现实的选择。和大多数普及型音箱一样，E2100在连线接驳方面主要考虑的是方便，并没有针对音频信号损失进行特别设计，但我们认为莲花头是不错的选择，易用性也比E2100的蝴蝶结方式更好一些。

这款音箱内部走线清晰、干净，可很清楚地看到各组件。其运算放大器是著名的NE5532P，功率放大器为TDA2030（卫星音箱）/2030A（低音炮），采用2颗4700μf滤波电容，变压器输出功率为20W（12×2，840mA），与标注有些不同。

我们使用“AX-煲箱宝宝”进行频响测试，漫步者E2100表现正常，频响范围覆盖60～15000Hz。乐曲播放方面，E2100总体来说还是有一定实力的，达到同档次产品中上水平。它的高频表现中规中矩，合适音量下效果尚可，有不错的解析力，但调大音量会有轻微杂音出现；中频表现不错，通透而亮丽，人声较甜美，但长时间聆听会感觉到较浓的数码味，当然这也是该类产品的通病；低频表现尚可，力度、动态、瞬态都有一定水准，但并非特别突出，适合一般应用。E2100的立体声分离度不错，在游戏和视频中的定位能力较好，能清晰地分离出左右声道，音箱中、低频能较好地回放人声及烘托气氛；但需要注意的是，这款音箱的功率并不能满足较大面积环境的听音需求。

晶合实验室测试联盟
intel. 13IT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

漫步者E2100拥有精致的做工、典雅时尚的外观、不错的音质和合适的售价，在这个价位，它应该是非常值得考虑的2.1音箱产品。

厂商： 勤茂资通（TwinMOS）
上市： 2004年10月
售价： 268/490元（MINI SD 128/256MB），268元（RS-MMC 128MB）
附件： 标准SD、MMC卡转接器
推荐： 部分手机、PDA和DC用户
咨询电话： 800-820-0363

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

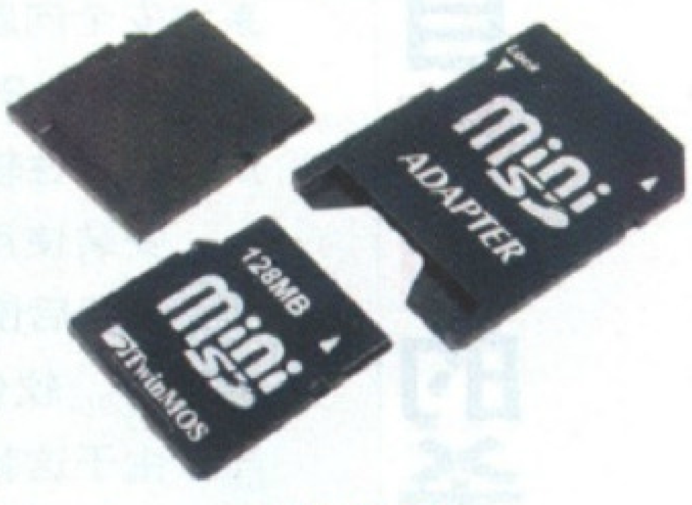
勤茂RS-MMC与MINI SD存储卡

数码产品的小型化对存储设备的体积和容量需求越来越高，MMCA（多媒体卡协会）早在2002年11月就正式发布了RS-MMC标准，它延续了MMC的技术特征，而体积缩小了近一半。最近勤茂便送测了自己的RS-MMC与MINI SD卡。

RS-MMC卡

RS-MMC卡尺寸为18mm×24mm×1.4mm（标准MMC卡为32mm×24mm×1.4mm），针脚依然为7个。它附带一个转接装置，接上去就可变成完整MMC卡；实测读/写速度分别为1604/1468kB/s。

MINI SD卡尺寸为21.5mm×20mm×1.4mm（标准SD卡为32mm×24mm×2.1mm），其针脚为11个，比标准SD卡多2个。它的转接装置就像一个MINI读卡器，使用时将MINI SD卡插入即可作为普通SD卡使用；实测读/写速度分别为1476/1293kB/s。



MINI SD卡

晶合实验室测试联盟

intel. ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

RS-MMC与MINI SD卡的应用范围主要集中在移动通信领域，很多手机通过这类小尺寸存储卡扩展功能，如诺基亚7610、三星V500/P730/D710、西门子S65、三菱M900等，一些微型数码相机也将RS-MMC卡与MINI SD卡作为存储介质，其前景较为广阔。P

场景欣赏

详细介绍文章见本期“硬件评析”栏目P59页

即时生成的叶片效果，但相当消耗资源，目前仍很少有游戏大量采用（测试场景2：Firefly Forest）。

室内场景的材质、光照都比上一代3DMark有明显进步（测试场景1：Return to Proxycon）。

即时光影效果（测试场景3：Canyon Flight）

透明效果（注意水面以下的物体）和卡通贴图，创造出更绚丽的游戏画面（测试场景3：Canyon Flight）。

厂商：北京安博士信息安全技术有限公司
上市：2004年10月
售价：精装版168元、简装版98元
附件：注册码、说明书
推荐：个人电脑用户
咨询电话：010-62196003

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

来自韩国的杀毒新兵——V3 VirusBlock 2005

网络时代中进出电脑的数据量比以往任何时候都要高，系统安全问题是每位用户都需要考虑的。安博士送测的V3 VirusBlock 2005是针对个人用户的防杀毒软件，其功能实用，易用性较突出，适合对电脑应用不很熟悉的用户。

安装使用产品不仅需要注册码，还要求立即到网站注册，注册后使用期为1年，这期间可以享受完整的升级和咨询服务。软件的安装相当简便，基本不需要用户过多参与。由于这款产品出自韩国人之手，有时候我们能看到一些韩文的印记，但对使用没有任何影响。

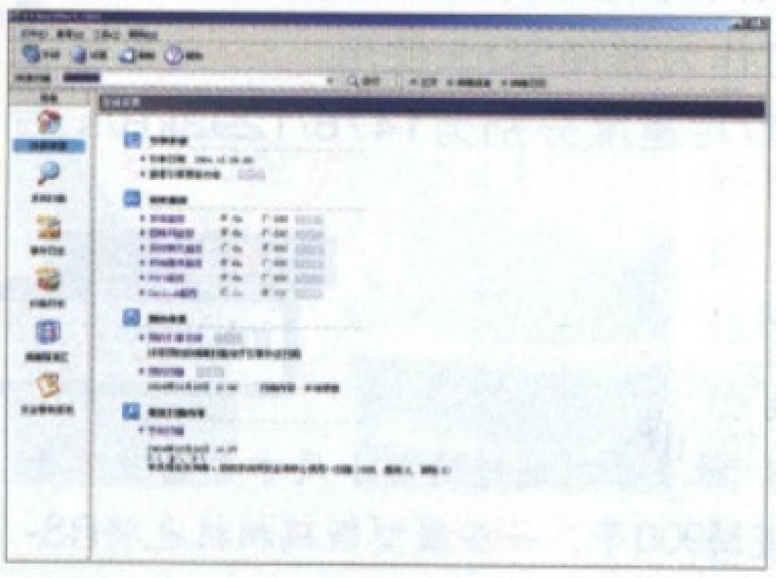


图1

V3 VirusBlock 2005界面清爽（图1），图标有明显的XP风格，操作上类似于Windows文件浏览器，简单易用，给笔者留下了较为深刻的印象。软件将主要功能排列在窗口左方，包括“当前设置”、“系统扫描”、“事件日志”、“病毒隔离区”以及“安全警告报表”，软件将“信息提供”提高到很重要的位置，这对使用者来说是比较有用的，可以通过这些日志和报表，深入了解系统及软件的状况。

软件拥有较强大的设置功能，在“当前设置”项目里面点击子项的“more”，可对这些子项进行具体设置。这些设置与大部分杀毒软件类似，对病毒的处理提供了删除、杀毒、保留等操作。此外，不同状态的文件也有区别对待，例如运行中的程序文件，可选择“保持原状态”、“强制结束后治疗”以及“治疗后系统重启”。

和大多数同类产品一样，软件对因特网的支持主要是监控流出和传入电脑的数据，软件没有类似诺顿网络安全特警那样周密的因特网保护，对于爱好上网的用户来说，额外的网络防火墙是必要的。软件对邮件的支持仅限于Outlook，虽然一般来说针对Outlook的攻击最为普遍，但如果提供对Foxmail这样的第三方支持则更为全面。

V3 VirusBlock 2005的内核设计来自韩国，测试中表现出较高的效率。软件的资源占用率表现不错，和同类产品相比有一定优势。开机不打开主界面窗口情况下，内存占用为8.9MB，处理器资源占用约1%，打开主窗口进行文件扫描，内存占用约19.1MB，处理器资源占用约58%。我们对系统盘进行扫描，文件数量为38 346，容量为3.34GB，耗时4分31秒（为方便读者对比，我们将厂商提供的一些官方测试数据（只有旧版数据）列出以供参考）。从官方提供的测试数据看，其磁盘杀毒效率还是相当高的，但在邮件杀毒操作中效率较低，这一点值得开发者改进。

磁盘杀毒（官方数据，共7141个文件，2.63GB）			
性能项目	V3	KV2004	瑞星个人版2004
扫描时间	26秒	23秒	35秒
邮件杀毒（官方数据）			
性能项目	V3	KV2004	瑞星个人版2004
10封邮件	13秒	2秒	10秒
100封邮件	2分6秒	22秒	1分32秒
1000封邮件	38分53秒	3分40秒	15分9秒

V3 VirusBlock 2005支持在线升级，升级周期为“一周进行一次以上”。注册用户每周都能收到升级服务的提醒邮件。对于一些时效性很强的病毒，厂商会提供专杀工具（普通用户也能免费使用）。

值得一提的是，V3 VirusBlock 2005说明书编制相当不错，针对各项功能作了详细的介绍和说明，方便用户查阅学习。产品安装后不需要重启电脑即可使用杀毒功能，不过还是建议重启，以便让软件完全进入工作状态。第一次使用该软件会提示进行一些简单的设置，一般来说只需保留缺省状态即可。

晶合实验室测试联盟

工程师点评

V3 VirusBlock 2005是一款优秀的、易用性很好的杀毒软件，除邮件杀毒外的其他方面令人满意，目前针对个人用户的杀毒软件相当丰富，V3给了我们又一个不错的选择。

手机这东西

■本刊记者 龙猫

你是否还记得自己的第一部手机？是诺基亚、摩托罗拉、爱立信，还是三星、飞利浦或松下？你也许早已忘记它的样子、它的品牌、它的型号，却记得第一次把它握在手里、揣进口袋或挂在胸前时那种满足虚荣的感觉；记得刚拿到时整晚对它爱不释手的新鲜感，记得它发出的声音和光亮惹来旁人艳羡或探究目光时的优越感。尽管新鲜劲一过，它便立刻从心肝宝贝降格为干粗活的伙计，然而第一次拥它入怀的感觉却早已深深印在你脑海中。

或者，你还在和自己的第一部手机相依为命。它粗陋的屏幕、沙哑的铃声让你百般厌倦，看着别人手中光鲜华丽的小玩意儿，你唯一的想法是“等咱有了钱，非换个好的不可”。而它却只能一边默默忍受你的白眼，诚惶诚恐地为你工作，一边无奈地等待被你抛弃的厄运随时降临。

再或者，你仍是孤家寡人，还没加入“有机一族”的行列。你一边留意各种手机新品上市的动向，一边咬牙切齿地攒钱。每当有人拿着个精巧的小盒子在你身边呼来喝去、耀武扬威，你就会觉得如芒在背、如坐针毡。你故意视而不见，却偷偷盯着人家的财产眼热，并且暗暗记住它的外观，跑到手机市场去按图索骥，却被价签上令人咋舌的售价和导购小姐口沫横飞、天花乱坠的介绍吓到，最终落个败兴而归，只有继续望机兴叹的份。

不管你属于哪一类人，手机这东西对你来说都是一个符号。从我们关于手机的记忆的开端——“大哥大”时代开始，它就超出“通讯”这一本职功能，在生活中扮演着各种角色，比如从某种程度上显示你的财富、你的时尚、你的品味、你的追求等。手机给你带来方便，改变你的生活方式，让你认识更多新朋友，也让你的隐私权变得越来越危险。你开始意识到手机并不是你最初想象中的好东西，然而此时你似乎已经离不开它了。你拿着今天号称外观最漂亮、功能最强大、色彩最艳丽、铃声最悦耳的手机，百无聊赖地把它的菜单翻个底朝天，把所有的功能摁了个遍，期待从里面找到自己当初对它望眼欲穿的感觉。经历了无数次的无功而返之后，你无奈地产生疑问：没它的时候我日思夜想，是因为我想让它能给我更好的生活；现在有了它整天受它折腾，又是因为什么？手机这东西，它究竟想怎么着？

手机的前世

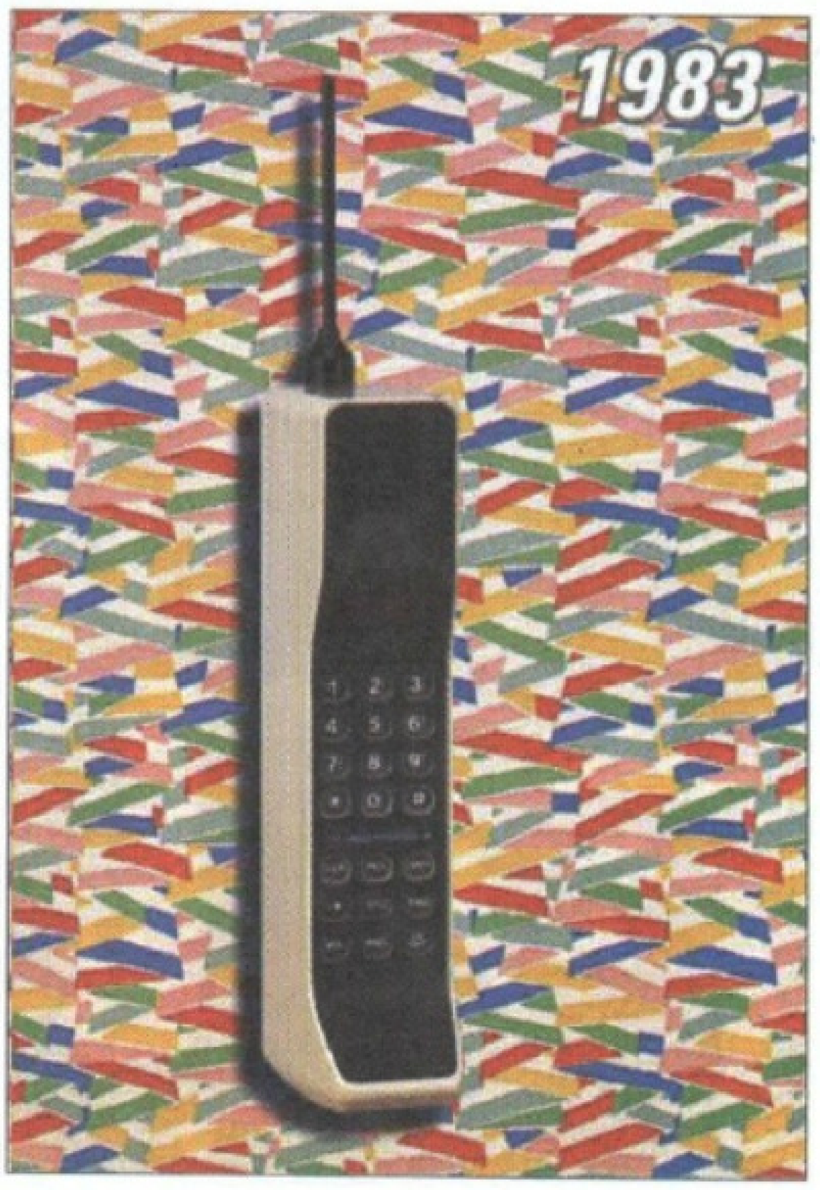
人类通信史上的无线情结由来已久，长城边上的烽火台便是古人使用无线通信的有力证据。“烽火狼烟”虽然与近现代的无线通信技术相去甚远，却将无线通信便利快捷的特点表现得淋漓尽致。从那时起，无线通信这一跨越空间限制的通讯方式就注定背负着改变人类生活方式的重任。

摩托罗拉生产的军用手持步话机。

如果要详细叙述移动通信的历史，本文的篇幅甚至不足以写个开头，因为人类通信史上再没有比移动通信的“交际圈”更广的通信技术了。从1844年莫尔斯发出第一份有线电报，到1875年贝尔发明有线电话；从1887年赫兹证明电磁波可以越过空间进行传播，到1897年马可尼发出第一份无线电报；从1906年费森登实现人类历史上第一次无线电广播，到无线电成为两次世界大战中重要的通信载体；从20世纪40年代摩托罗拉为美军生产出采用短波波段的手持步话机，到1956年第一台寻呼机在摩托罗拉问世——这一系列技术无不与现代移动通信的发展息息相关，那些伟大的人和他们伟大的发明实现了从电码到语音、从有线到无线的飞跃，给现代移动通信的发展奠定了基石。

20世纪20年代在美国出现的警用车载无线电系统可被看作现代移动通信技术的前身。尽管初期该系统通信方式为单工（即信息仅能从一方传给另一方），工作频率仅为2MHz，到20世纪40年代才提高到30MHz～40MHz，却最早实现了“移动通信”这个历史性的创举。

摩托罗拉的背负式调频通话器。



花费15年时间耗资1亿美圆研发的摩托罗拉DynaTAC 8000X。

1946年，贝尔公司在美国圣路易斯建立了被称为“城市系统”的汽车电话网，这是世界上第一个公用移动通信系统。这一系统的通信方式仍为单工，并采用人工接续。此后不久，英、法、德等国也相继开发出自己的移动通信系统。这一发展阶段虽然并未在技术上实现很大突破，通信系统的应用范围也仍局限在警用、消防、出租汽车等行业，却第一次将移动通信系统应用范围扩大到公共领域，为将来移动通信在世界范围内的普及做出了贡献。

从20世纪60年代中期开始，美国推出了改进型移动电话系统（Improved Mobile Telephone System），采用更高的150MHz和450MHz工作频率，实现了以自动选择无线频道及自动接续到公用电话网代替传统人工接续方式，标志着移动通信技术在日益改进和完善。

接下来的历史便离我们的记忆越来越近了。1978年，美国贝尔实验室建成世界上第一个蜂窝式移动通信网“高级移动电话系统（Advanced Mobile Phone System）”。而后日本、德国、英国、法国和瑞典等国也分别开发出自己的蜂窝式移动通信网，使“移动通信”开始真正在世界范围内普及。这个时代对于多数20世纪80年代以前出生的人来说，应该还记忆犹新，因为手机的概念就在此时传入中国。

1989年，摩托罗拉推出当时世界上最小最轻的手机MicroTAC。

1987年11月，全国第一个移动电话网络在广州开通。“大哥大”那夸张的外形、数万元的售价、高昂初装

世界上第一款折叠手机摩托罗拉STAR TAC。

费、月租费和话费丝毫没有阻挡国人的购买热情，首批数千台在短短几十天内销售一空，到1993年11月，手持“大哥大”的用户数量达57.3万，几乎每年都保持100%的增长率。

随着时间的推移，以模拟式蜂窝网络为主的第一代移动通信系统开始显现出它的缺点。频分多址技术（FDMA）造成频率资源利用率低，导致用户容量不足；并存在安全性差、易被窃听或盗打等致命缺陷，因此新的移动通信系统呼之欲出。

摩托罗拉V998，经典程度就不用多说了吧。

1982年，欧洲成立了GSM（移动通信特别组，Group Special Mobile），制订了泛欧洲的数字蜂窝移动通信系统，并以该研究小组名字的缩写命名为GSM（全球移动系统，Global System Mobile）。GSM采用时分多址（TDMA）技术，具有对频谱利用率高、容量大、保密性好等优点，很快成为通信市场追捧的热点。1995年，与GSM同属第二代移动通信系统的CDMA（码分多址）也浮出水面，开始参与移动通信市场的角逐。

第一款三 频手机摩托罗拉L2000。

以上的叙述可能稍嫌枯燥，但如果仔细观察移动通信技术的发展历程，便不难发现，移动通信技术从产生之初到模拟网络在世界范围内的普及，几乎所有的厂商都将全部精力投放在寻找更可靠的移动通信系统，建立更完善的通信网络上。直到以GSM和CDMA为代表的更加稳定和先进的第二代移动通信系统作为标准确立，作为通信终端的手机才开始向个性化、人性化以及更多增值服务等方向发展，今天我们早已见怪不怪的彩屏、和弦、摄像头等附加功能才开始逐渐普及。而反观之，从GSM和CDMA标准确立之日到现在，由于这两种网络日益成熟，并且具有平滑过渡到下一代通信系统的潜力，因此厂商们便开始逐渐将精力放在对手机本身的改进和开展增值业务上，通信技术本身的进步也不再像过去那样惊天动地般的更新换代了。

第一款PDA手机——摩托罗拉A6188。

手机的今生

移动通信系统从模拟网络过渡到数字网络后，越来越多具有商业头脑的手机厂商开始将发展重点放在对手机本身和网络增值服务的改变上。这是通信史上第一个完全属于手机的时代，彩色屏幕、和弦铃声和摄像头是这个时代的标志性产物。一系列造型前卫、声色俱备的手机一经出现，便受到一群急于拥有一件能证明自己品味标志的人狂热追捧，刺激了手机市场的发展。此后，手机在声音、色彩和娱乐方面出现了无法抵挡的发展势头。

日本和韩国的移动通信技术开始在这个时代迅速崛起，大有赶英超美之势。与欧美传统移动通信厂商相比，日韩手机厂商大多有比较雄厚的家电设计背景，深谙市场

潮流发展之道，加之多年的设计功底，造就了日韩手机产品特有的精致美观。但相对于欧美厂商扎实的移动通信技术功底，早期的日韩手机有太多哗众取宠的痕迹，因此日本和韩国的手机在很长时间内被称为"奇技淫巧"。

但不可否认，造型前卫、声色绚丽的手机更符合年轻人的审美观点，而随着手机价格的日渐大众化，追求时尚的年轻人正成为通信市场的消费主力。诺基亚、摩托罗拉等老牌欧美厂商日后的设计风格也逐渐向年轻、时尚靠拢，证明这两点是手机设计上的重要发展趋势，也标志着日韩通信厂商在世界范围内的一次重大胜利。

这个时代的手机市场虽然比模拟时代繁荣得多，但实际上各厂商的竞争关系却并不复杂。在表面功夫差不多用尽时，有头脑的厂商开始意识到仅靠外观花哨作为吸引消费者的资本早晚会被市场淘汰，于是纷纷细分产品线，将手机的发展与通信网络紧密结合，成为价格战之外最容易吸引消费者的亮点。

今天我们在国内已经开始享受以GPRS、CDMA2000 1X为代表的2.5代移动通信系统带来的便利。我们能用手机下载游戏、图片和音乐，也能用手机收发邮件、访问互联网，这一切都是移动通信发展进步的结果。而以WCDMA（宽带码分多址）、CDMA2000和我国提出的TD-SCDMA（时分同步码分多址）为代表的第三代移动通信系统（3G），给手机增值业务的发展提供了更大空间，也赋予了手机更多更新的沟通功能。其中基于WCDMA和CDMA2000的可视电话、视频点播、网上购物、小额付费、车载导航等功能已开始在日韩等通信技术发达的国家投入商用。我国的3G业务也已进入测试阶段，据中国铁通一位负责人透露，第一张3G牌照可能将于明年五六月份发放，也就是说，距离这些诱人的服务进入我们生活已经开始倒计时。

另一方面，手机本身的功能也在向日益强大的方向发展。性能强大，采用开放式操作系统（如Symbian、Smartphone、PocketPC和Linux）的智能手机的出现，对整个移动通信业产生了深远影响。用手机看电影、处理Word文档、聊QQ和MSN、玩3D游戏等这些原本不敢想像的功能在智能手机上变得触手可及。诺基亚公司的负责人表示，智能手机为人们带来了更新的移动服务，这不仅改变了手机行业，甚至还影响着IT和消费类电子行业。对许多用户来说，智能手机已不再只是打电话的工具，而正在成为他们个人生活和工作的有机组成部分。

未来手机将向什么方向发展，是每个生活在布满移动通信基站的世界中的居民所关心的问题。它会像《黑客帝国》中的手机那样成为连接现实与虚拟世界的终端，还是如同《007》系列电影中那样，成为遥控一切间谍设备的工具？我相信，手机这东西无论变成什么样子，它都依然是一个符号，一个连接你我、连接世界的图腾。

这会代表手机的未来么？

都是手机带来的

如果说手机带来的仅是人类沟通方式的改变，那未免过于肤浅。从它进入我们视野的那一天起，它便被赋予了超出通信功能之外的、彻底改变人们生活方式和思考方式的能力。著名思想家麦克卢汉在《媒介就是信息》这一专著中强调，媒介传递的真正“信息”是它本身对受众的刺激和按摩，而非它所传递的内容。

这款手机貌不惊人，却具备血糖检测功能。

在没有电话的年代，逢年过节只能当面拜会亲戚朋友；家里安了电话后，不愿走路就打个电话问候一声，虽然见不着面，至少声音也能听个真切；后来有了手机，所有的亲戚朋友一律一视同仁，一句祝福用一个短信群发就全部搞定，干脆连电话都懒得打了。最让人恼火的是那些堆砌辞藻、千篇一律而又自我感觉良好的套话短信，明知道人家是出自好意才发给你的，但每次看见不同的人发来的短信内容一字不差，心里总觉得不是滋味。这是从“言而无信”到“信而不言”的过渡，言和信的差别就在一个“人字旁”，如果离了人，言和信就全都变成了扯淡。

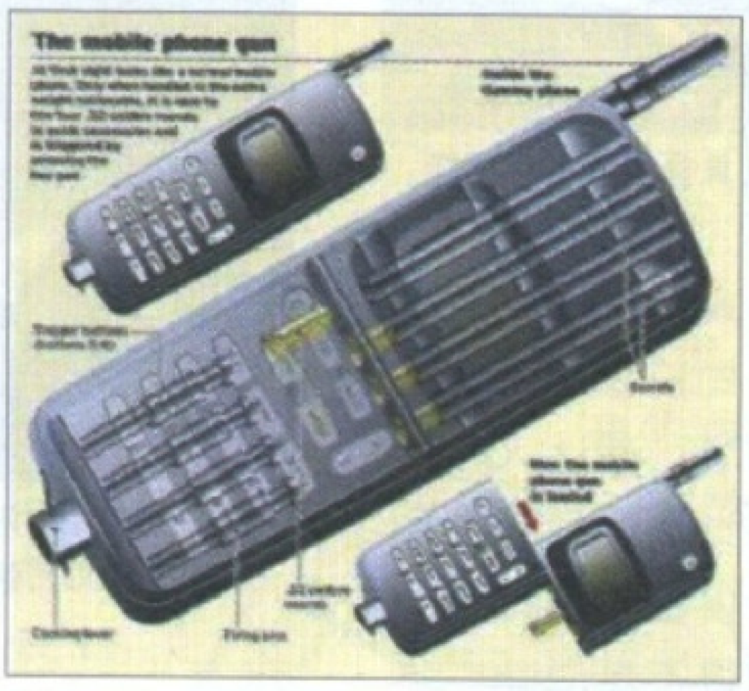
如果300万像素还不算新鲜，那么500万像素的呢？

回看“大哥大”横行街头的时代，手机更多是一个人财富和身份的象征。无论出入何种场合，坐下后的第一件事便是以一个潇洒的动作将“砖头”放在桌上最显眼的位置，接下来说话办事就会底气十足。

手机带有拍照功能并不稀奇，但带有300万像素、3倍光学变焦镜头的手机就比较新鲜了。

那个时代的手机很简陋，很粗糙，除了打电话外什么都不能做，但在那个时代，拥有那样一部手机比在今天拥有一部最豪华最昂贵的手机还要出风头。那个时代没有“手机”、“移动电话”之类的称呼，人们把那个只有大老板才用得起的、砖头模

如果说手机影响价值观有些牵强，那么看看这款售价21万元的手机。你会买么？你不买，有的是人买！



杀人于无形的手枪手机，难道也是手机发展的一部分？

“大哥大”。那是黑白的时代，也是手机富有梦幻般色彩的时代；那是个无聊的时代，只有“砖头瓦块”相伴；那也是个风光无限的时代，只要拿得出万八千块钱的人就能体验一把当老大的滋味。

尽管那个时代已结束多年，但我仍在思考：在人均收入普遍不高，手机价格贵得离谱的当时，“大哥大”的普及率却并不低。印象中我周围的成年人几乎人手一部，而且型号一个比一个新，价格一个比一个贵，胸脯也一个比一个抬得高。在当时一部手机的价格足够买一套位置不错、面积不小的集资房，按照中国人的传统消费观念，这绝对是不合常理的。然而一切都是那么顺理成章，究竟是人们长久以来的沟通欲望突然通过这种方式得到了最大程度的释放，还是这部长着“猪尾巴”的电话有改变人们价值观的魔力？

手机发展到今天，越来越成为一种集时尚、娱乐、通讯和摆阔为一体的工具。我曾数次见过有年轻男子不顾被“剪刀手”剪走的危险，将一款时髦而又昂贵的手机挂在胸前。我并没有强调过把手机挂在胸前是女性的专利，也没有对他们将手机挂在胸前的动机提出质疑。但不久之后那些年轻男子胸前的手机便因为价格落入平庸，而转移到了他们的口袋里。这些功能丰富、外观华丽、价格昂贵的高级手机往往扮演着悲剧角色，唯一可以体现价值之处，是它们的外观和价格。当外观风光不再，价格一泻千里，它们的悲剧命运便开始了。我经常在二手机市场看见崭新的、带有完整包装的智能手机头插草标，被摆在一堆庸俗破旧的手机中间。我问店家这么新的手机为什么要卖掉，店家告诉我，这都是有钱人淘汰下来的。有一部分原因是有更新更贵的产品上市，主人另结新欢；另一部分则是有人为了赶时髦在第一时间买回家，一来二去后发现自己不具备使用这些高科技产品的素质，只好愤而低价出手。

除了助长这种不太正常的价值观外，手机还在摧残我们原本就不十分坚定的时间观念。前些天看到一篇和手机有关的报道，令我颇有感触。不知你是否有过这样的经历：你和男/女朋友约好了见面的时间和地点，等你磨磨蹭蹭地起床、穿衣、洗脸、梳妆打扮后，发现离约定时间仅剩几分钟了。这时你的男/女朋友给你发短信，问你到哪了，你的回答多半是“快到了”。等你迟到将近一小时才到达约会地点后，再用堵车等理由搪塞早已怒气冲冲的他/她。

这种行为的可怕之处在于，你会产生只要打个电话或发条短信重新约定时间，就会得到和准时到达相同结果的错觉，而因为你迟到被耽搁的时间也似乎

手机视频点播已开始进入我们的生活。

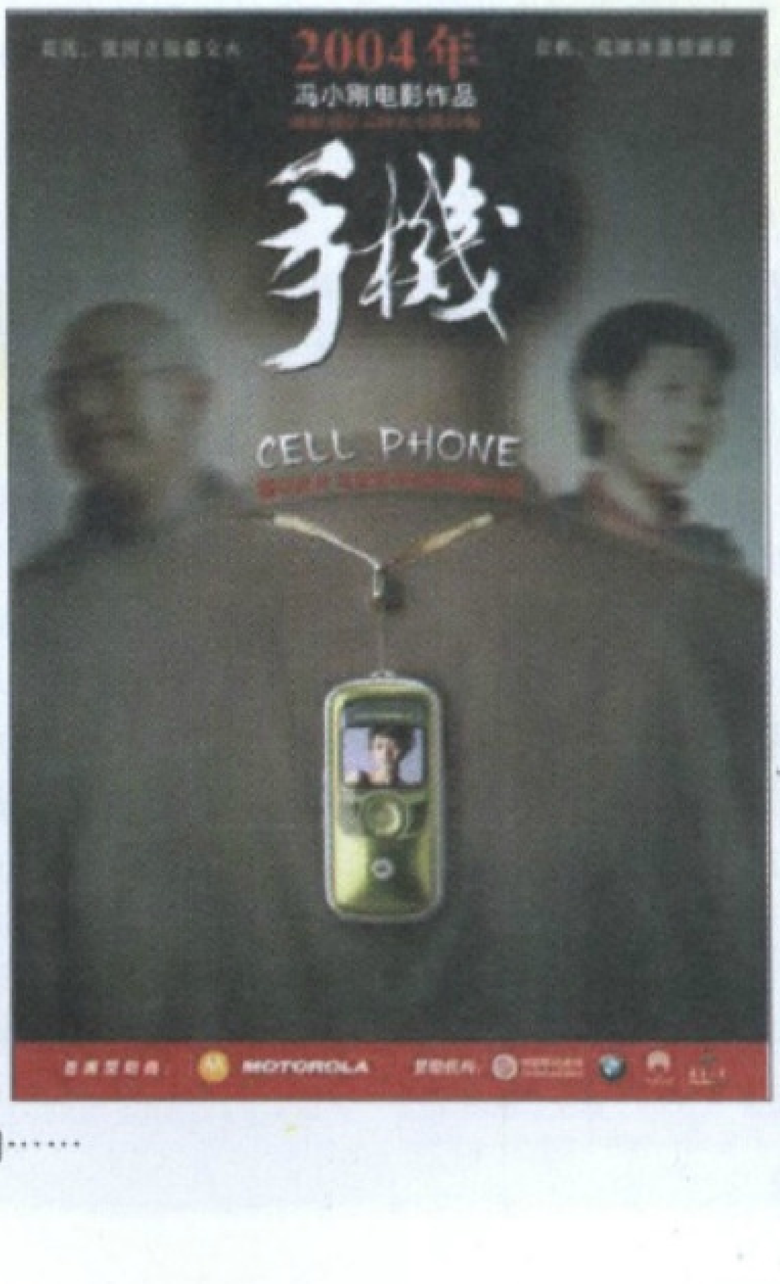
连小灵通都用上了Pocket PC智能手机操作系统。

从未流失。美国新泽西州拉特格斯大学传播学教授詹姆斯·卡兹在研究后指出，手机正在改变人们的时间观念，让越来越多的人生活在一种“软时间”中。我的亲身经历证明这绝非危言耸听，以参加各种新闻发布会为例，业界有条不成文的惯例：会议正式开始的时间至少要比预定时间推迟半小时以上，因为总有记者或嘉宾迟到。每到开始时间临近，就看见负责接待的公关小姐或先生们拿着名单猛打电话。电话那头的解释则是意料之中的“在路上”、“很抱歉，临时有事”、“堵车，马上就到”等。更可怕的是，这些荒谬的解释成为耽搁集体时间的正当理由，整个会议进程不得不因为几个人的迟到而推迟；而按时到达，等得不耐烦的人对时间观念的信心也会在一次又一次拖延中被消磨殆尽。

也许把迟到的责任归罪于手机头上并不公平，但不可否认，手机仍然给了你迟到的借口。试想如果你没有手机，无法通知别人你会晚到半小时以上，人们就可能放弃花费大量时间等你。为了避免掉队，你唯一的选择就是按时到达。

手机对时间观念的摧残并不仅限于此，那些热衷于短信聊天的“拇指一族”们应该深有体会。你来我往两条短信至少要花费二三分钟时间，而在焦躁地等待对方回复的间隔里，自己也多半什么都做不成。每天收发百十来条短信对这些拇指患有关节炎的人来说实在是小菜一碟，如此算来，每天花费在拇指运动中的时间看实不少。如果这些短信在上课或上班时间收发，恐怕就不仅仅是对你的拇指关节产生磨损了。

我对手机是否也影响了人们的人生观尚不敢妄下结论，但冯小刚的电影《手机》却一度让我对此产生怀疑。无论这部影片的目的是拷问男人的道德操守也好，还是呼吁女人多给男人留些私人空间也罢，手机这个潘多拉的盒子这一次彻底触动了无数男男女女脆弱的神经。手机让男人变得提心吊胆，每天回家前第一件事就是删除当天的信息和通话记录，即便这样也不肯轻易让手机落在女人手上；手机让女人变得多疑，男人手机的每次响动都会引起她们捕风捉影的猜测，尤其对他们接电话时支吾的言语和躲闪的眼神格外敏感；手机让男人变得健忘，他们的手机经常忘记充电，甚至出远门也很少想得起带充电器；手机让女人变得暴躁，每个接不通的电话都可能变成一场大战的导火索。



手机带来的……

手机，这个仅有巴掌大小，付出区区数百元便可抓在手里的小东西，究竟给我们的生活带来了什么？

写在最后

写到最后，才发现这篇文章已和我最初的构想相去甚远。记者写这篇文章的初衷，一是因为最近参观了多个通信技术展会，会后感触颇多；二是已经临近年末，杂志按照惯例总要对行业关注的热点给予总结，因此决定动笔，按照最初的想法，我希望把它写得轻松、有趣而又不失严谨——然而在写作过程中，我发现自己的心变得越来越沉重，人类意志的力量在技术面前竟如此脆弱。我开始怀疑，究竟是我在控制手机，还是手机控制了我。

我突然意识到自己已经在不知不觉中被手机牢牢套住，但凡每次出门之前必然仔细检查是否已将手机带在身上，哪怕只是下楼买包方便面也不例外。如果某次不幸将它忘在某处，我必定想尽办法以最快速度把它取回，否则肯定会一整天坐立不安，魂不守舍。每次挤公车、逛电脑城也一定小心翼翼，时刻提防我那几百个联系信息别被小偷连手机一并掏了去。而就算它一直在我身边，我也会不停拿它出来查看，以确保没有错过来电或信息。有了手机，我无法随意逃避我不想接听的电话；有了手机，即便是冒着辐射过量的危险我也要整夜开机放在枕边，以防别人有急事找不到我。

我不知道自己是否得了“手机依赖症”，但我敢说，和我有一样症状的人肯定不少。我希望能扔下手机，享受一个自由自在、无人打扰的周末，我会为进入一个信号盲区而沾沾自喜。我偶尔向往《手机》中费老念念不忘的没有手机存在的古代社会，却也无法做到严守一将手机投进火中那般大彻大悟。手机，这个20世纪以来最伟大的通信工具之一，你让我深恶痛绝，欲除之而后快，但我离开你又怕会活不下去。你这小东西，我控制的是你的身体，你控制的却是我的心灵。P

PC MAGAZINE

2004 年 11 月 10 日

总有许多闲言碎语萦绕在 Google 即将推出的新浏览器上，当然还有关于可能发生的它与微软浏览器的直接对撞。很难预料这种情况到底会不会发生，不过要是因此微软与 Google 之间发生大规模的商业竞争，我一点也不感到惊奇，毕竟我们都观摩过网景浏览器的那场诉讼，不过这次的情况可能完全不一样了。显而易见 Google是不会轻易卖掉它的浏览器的，这关系到它制订的通过浏览获取更多广告收益的战略。事实上将要与 Google 发生战争的不仅仅只有微软的浏览器。Google 推出的 Gmail 让 Hotmail 急忙提高了它免费邮箱的空间，而它提供的主页新闻服务有效而巧妙地让 MSN 紧张了起来。浏览器不过是在四处燃起的烽烟上加了一把柴而已。Google其实正在效仿微软当年让网景公司处处受压制的战略，通过一个强大的核心系统，衍生出众多的功能应用，最终在桌面上消除竞争者的痕迹。看看你现在的桌面，这正是当年微软策略的成果。不过风水轮流转，现在感到紧张的是盖茨先生了。

tom's hardware guide

2004 年 11 月 09 日

经过两年的研发，Mozilla 终于在 11 月 9 日发布了其“火狐（Firefox）”浏览器的最终版本。作为第二收欢迎的浏览器厂商，此次新软件的发布引起了无数用户的巨大兴趣，一时间 Mozilla 的官方网站因为访问人数过多而一度难以登录。在原有枯燥乏味的浏览器基础上加入更多激动人心的功能后，Mozilla 在其网站上提供 Firefox 1.0 最终版的免费下载。2004 年 9 月推出预览版后，该浏览器的正式版便接踵而至。Mozilla 方面称，Firefox 的下载量已经突破 800 万次。Firefox 提供了和微软 IE 浏览器类似的界面，并增加了一些能让网络生活变得更轻松的使用功能。该软件标配弹出式广告拦截功能，状态栏上带有关键字搜索，菜单条上带有网络搜索功能，并可实现多窗口浏览。与微软的浏览器相比，Firefox的尺寸要小得多。其中Windows版本4.7MB，Linux 版本 8.2M，MacOS X 版本 8.6MB。Firefox 的功能还可由用户定制，比如可在浏览器中集成电子邮件软件 Thanderbird 等。

CNET.com

2004 年 11 月 10 日

周二早上由 Firefox 1.0 版本引发的热潮至今尚未平息，但率先挑起浏览器战争的 Mozilla，已经着眼于下一步战略，力图撼动微软目前在浏览器系统领域的绝对统治地位。“这是意义重大的一年，我们除了拼命发展别无选择，现在看来我们快熬出头了。”Mozilla 的总裁 Chris Hofmann 如此评论说。“而我们目前所做的事情，将为我们将来取得的成绩打下关键的基础。”尽管这话听着堂而皇之而且空洞无物，不过看看在手机和其他移动终端上，在Mozilla的“Minimo”计划影响下日新月异的非IE浏览器的扩张，Hofmann的话就不再那么无趣了。就在周二，Doug Turner，美国在线时代华纳公司浏览器技术总监加盟 Mozilla，而诺基亚公司则因为 Mozilla 所具备的开源特性正在谋求双方多方面的合作。一系列商业动作的后果，是华尔街的投资人正在排着队要给 Mozilla 扔钱。种种迹象表明，关于浏览器的战争，我们所看到的仅仅是个开始。但愿它不是个泡沫。

ZDNet

2004 年 11 月 10 日

近日，一家反病毒公司发出警告说，一种恶意程序控制了俄罗斯境内的一些电脑，使它们向手机用户发送垃圾短信。Sophos 反病毒公司表示，这个叫 Troj/Delf-HA 的木马程序可控制任何运行了这个恶意程序的软件。计算机被控制后，它们便利用俄罗斯的文字信息服务向手机用户随机发送手机短信。Sophos 公司高级安全分析师Gregg Mastoras在一次声明中表示，手机垃圾短信相当烦人，而且它会大幅增加用户的手机开销。垃圾短信发送者们利用无辜的、没有防备的计算机来传递那些无用的信息。与 Cabir 等恶意程序不同，Delf 木马并不直接进入并感染手机本身，而是选择利用个人电脑发送垃圾短信。Mastoras 说，4 年前，西班牙就有一种叫 Timfonica 的病毒利用个人电脑向手机发送大量垃圾信息。过去短信垃圾犯罪行为大多试图让手机用户拨打各种收费昂贵的电话号码，以骗取用户钱财。一些专家认为，垃圾短信将很快变成和垃圾邮件相同的大麻烦。2004 年 8 月，联邦通信委员会对一项提议进行了投票。该提议内容是除非获得手机用户允许，否则向手机用主动发送短信的行为将受到控制。然而，这项提议的范围并未扩大到对机器发出的短信也进行控制，这就意味着这项决定基本没有任何意义。

拒绝破坏，找回密码

■广东 GZ

本刊2004年第14期的《芝麻，芝麻，开门吧——找回你的管理员密码》介绍了一些获取Win2000/XP系统管理员权限的方法。但这些方法无法打开EFS（文件加密系统，见文后插文）加密的文件，而修改原有账户密码会导致对应的EFS加密文件被彻底破坏。因此要真正在安全性前提下找回丢失的密码，就必须拒绝破坏性手段，且看本文如何“技高一等”。

暗渡陈仓

如果Win2000/XP系统崩溃而无法登录到图形界面，用户通常会进入故障恢复控制台试图修复，这种情况下一般需要管理员密码。但恰恰在这个地方留下了一个漏洞：如果用户使用**原版**安装光盘来登录故障恢复控制台，可不输入任何密码。这个漏洞带来了一种全新的思路：既然Win2000/XP能无需密码实现登录故障恢复控制台，那么能不能利用这个漏洞**实现不用密码登录Win2000/XP图形界面**？DreamPackPL正是这种思路下的产物，它的功能空前强大而且安全隐蔽，可在登录前就以管理员权限运行Win2000/XP系统中的软件，修改系统设置，甚至完全绕过Win2000/XP的身份认证，在不知道密码的情况下用计算机上任意已有账户登录Win2000/XP系统。令人惊讶的是DreamPackPL只有不过区区75kB的体积，而且完全免费。软件主页在http://www.d--b.webpark.pl/dreampackpl_en.htm，页面上同时提供“DreamPackPL2004.05.12”旧版以及“DreamPackPL2004.06.10”新版下载，由于新版较旧版在启动以及使用上有极大变化，主页上又缺乏必要说明，致使许多使用过旧版的用户误认为新版无效，其实不然，新版的功能远强于旧版，下面以新版为例讲解。

运行解压开的DreamPackPL（2004.06.10），简单的界面上有3个功能按钮（图1），其中“install”功能需要用户具有目标计算机的管理员权限，安装后必须重启计算机；“Create CD”则适用于用户不具有目标计算机的管理员权限，不过要准备一张Win2000或XP的安装光盘，以及一台光盘刻录机；“Extract”则会解压出一个文件sfcfiles.dll，适于用户手动安装。三者效果没有实际区别。

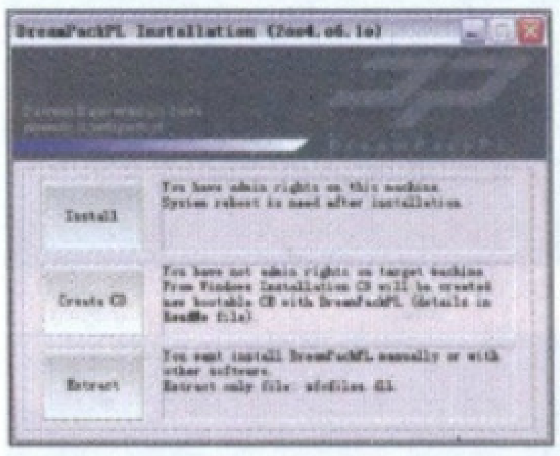


图1

以XP系统、“Create CD”功能为例，在正常的计算机上将WinXP的安装光盘放入光驱中，点击“Create CD”按钮继续。在接下来的对话框中选择放入了WinXP安装光盘的光驱，并点击“Make ISO CD image”按钮（图2），程序将创建一个ISO格式的光盘镜像，并需要用户指定保存该镜像文件的目录。创建好后用光盘刻录软件将该镜像文件刻录到光盘（这里需要直接刻录这个ISO镜像文件，而不是把镜像中的文件提取出来刻录，因为只有直接刻录镜像文件才不会丢失引导文件），然后使用这张光盘来引导电脑启动。例如用Nero Burning ROM，用户只需要在“刻录器”菜单下选择“刻录镜像文件”（图3），然后选择之前创建的ISO文件即可。

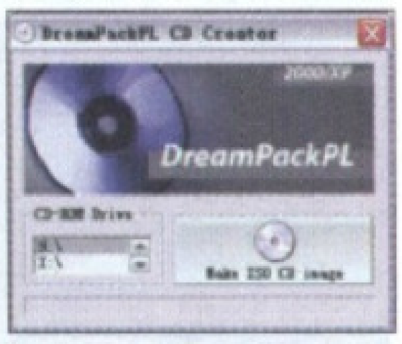


图2

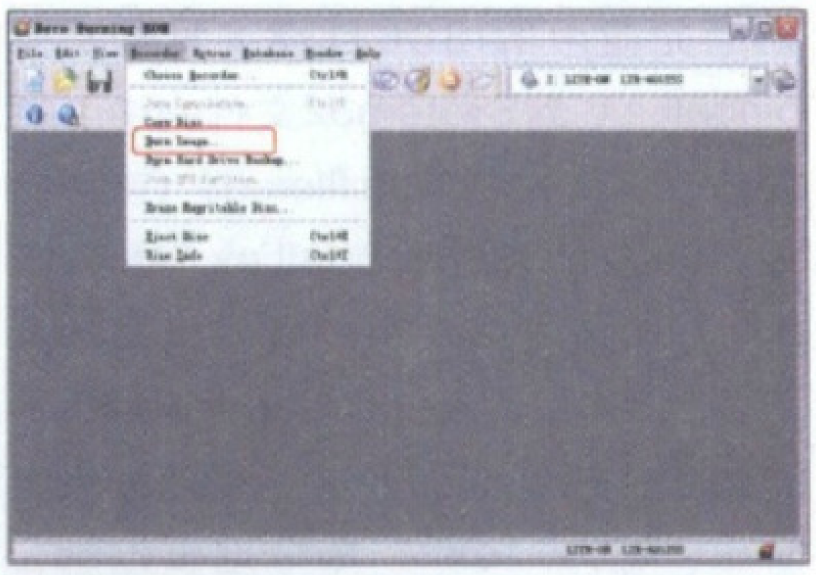


图3

将刻录好的光盘放入需要找回密码的安装WinXP系统电脑的光驱中，设置BIOS优先从光盘启动。如此当计算机启动时，光盘上的Windows安装程序将会自动运行。当安装界面出现初始安装选择项后（图4），按R键

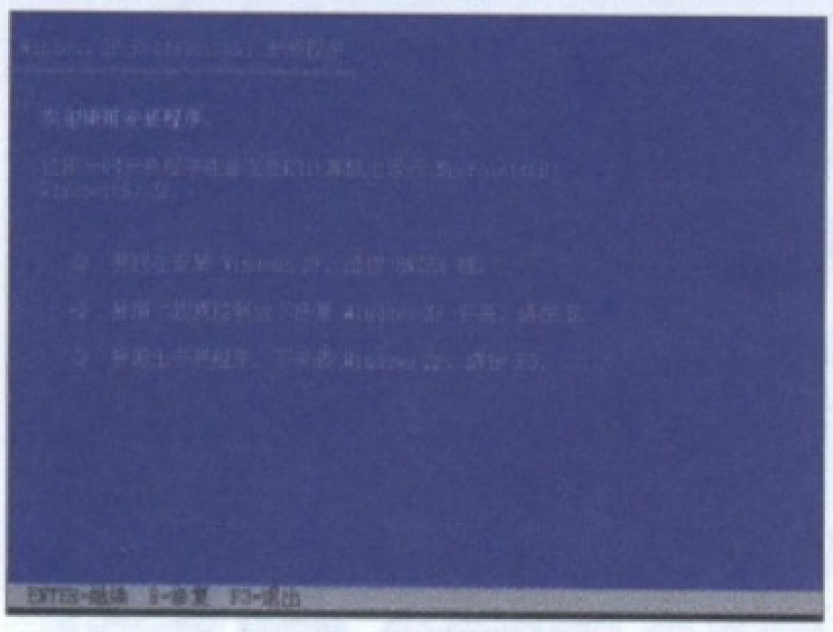


图4

进入故障恢复控制台。随后安装程序会自动显示计算机中所有已经安装的Windows操作系统，键入相应的按键选择所要进入的操作系统的故障恢复控制台，然后按回车（Win2000和WinXP在进入故障恢复控制台时略有不同，Win2000没有任何提示就直接登录到故障恢复控制台，而WinXP则会要求用户输入管理员密码，不过此时直接回车就可以跳过这一步，直接登录到故障恢复控制台，图5）。随

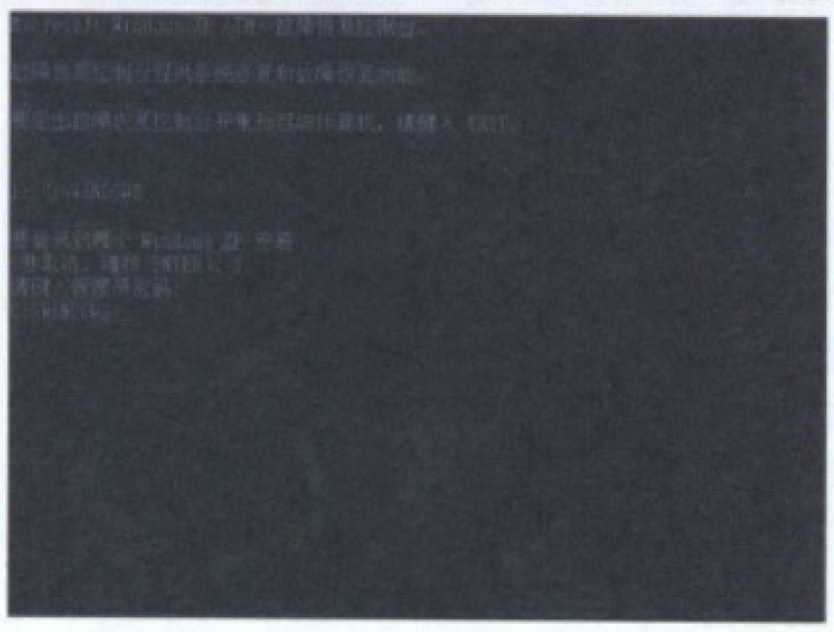


图5

后进入计算机上系统安装分区（这里假设是C分区），键入“cd Windows\system32”命令进入System32文件夹中。继续键入命令“ren sfcfiles.dll sfcfiles.lld”将该目录下的文件sfcfiles.dll重命名。接着从刻录的启动光盘中的I386目录下复制文件pinball.ex_到System32文件夹中，并将修改其文件名为sfcfiles.dll（使用命令“copy X:\i386\pinball.ex_ sfcfiles.dll”，这里的X是用户所用机器的光驱符，图6）。至此DreamPackPL的安装工作已经全部完成，最后把光盘拿出，输入“exit”命令退出控制台

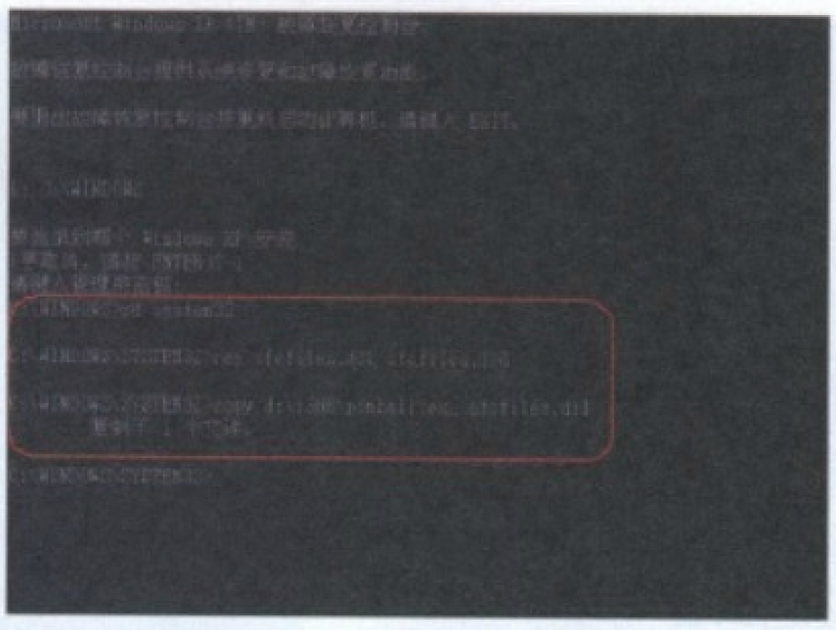


图6

重启计算机。

分析以上的工作可以发现，用户所做的一切其实只是利用故障恢复控制台的漏洞替换系统中的sfcfiles.dll文件。当DreamPackPL使用Win2000/XP安装光盘制作ISO镜像时，将软件内嵌的sfcfiles.dll文件改名为pinball.ex_（就是Windows的打弹珠游戏）写入ISO镜像。而用户使用此镜像光盘进入故障恢复控制台后，再将文件修改替换硬盘上的sfcfiles.dll文件。因此了解原理后的用户完全可以跳过制作光盘这一步，而使用“Extract”功能直接解压出文件sfcfiles.dll，接着使用Win2000/XP安装光盘直接进入故障恢复台，直接替换System32目录下原同名文件即可。

替换工作完成后，重启计算机来到Windows登录界面，如果用户使用的是DreamPackPL旧版，此时界面上就会出现一个DreamPackPL功能窗口（图7），用户可使用该软件的相应功

图7

图8

能。新版DreamPackPL在登录界面并不会主动出现窗口，由于在主页和Readme文件中均找不到相关启动说明，这使得用户误以为新版不能发挥作用，其实不然。此时用户需要按下“Ctrl+Alt+Del”切换到经典登录界面（图8），在用户名栏中填入“Dreamon”，不用密码，点击“确定”按钮登录。Windows中其实并不存在这么一个账户，当然会拒绝此登录请求，不过此时DreamPackPL也被激活启动，跳出功能窗口，其界面操作与旧版大不相同（图9）。

图9

DreamPackPL功能操作窗口的下方为“Local accounts list”选择框，其中列出了计算机中所有的账户，另外还有一个特殊的“SYSTEM ACCOUNT”账户，许多特殊功能就是利用这个账户实现的，下面以实例说明。

一、隐蔽修改配置

如果用户使用的是一个受限制账户，无法安装任何软件，也不能修改任何系统设置，那么可在DreamPackPL窗口的“Local accounts list”框中点击选择“<<SYSTEM ACCOUNT>>”一项，然后鼠标左键点击选择框上方界面调出操作菜单（图10：一定要点击界面上方的灰色图标区，否则无法调出操作菜单）。选择操作菜单的“Execute”，在弹出的子菜单中选

图10

择相应功能项，即可在不登录Windows的情况下直接运行多个系统常用工具。例如“Console”可打开命令行提示符，“Regedit”可打开注册表编辑器，“Task Manager”可打开任务管理器，“Sysedit”可打开系统配置编辑器，“Notepad”则打开记事本，而“Calculator”打开计算器（图11），甚至可以运行系统的“Explorer shell”（图12）。如果用户还想运行其他程序，只要点击

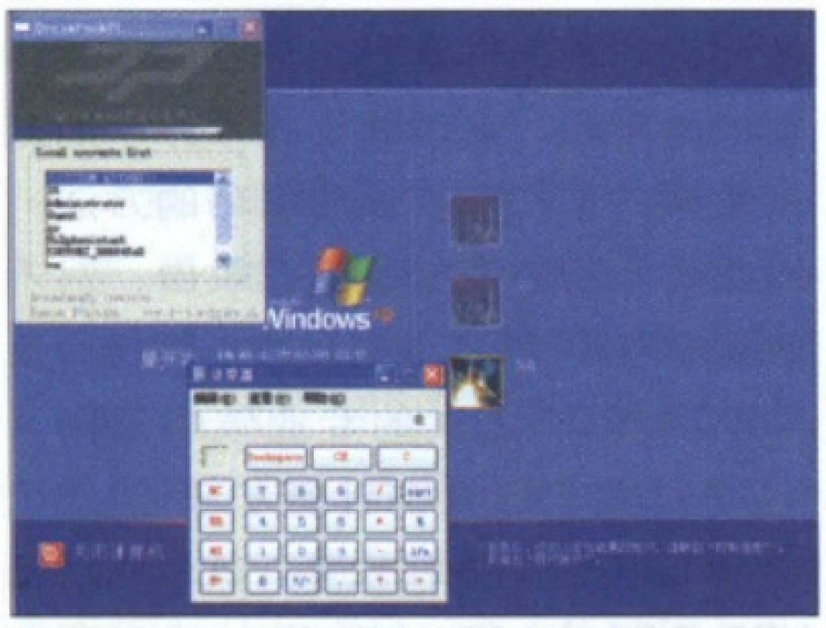


图11

图12

“Other”，然后从弹出窗口中选择要执行的程序就可以了，一般的Windows应用程序基本上都可以在登录界面下直接运行。

二、隐藏账户登录

第一个方法仍会有一些设置无法修改，一些软件无法安装。这时可以在选择“<<SYSTEMACCOUNT>>”后，调出操作菜单选择“Desktops”→“Create（Switchto）DreamPackPL Desktop”，系统将

图13

会自动使用一个具有管理员权限的临时账户登录进入Windows。打开开始菜单后可以看到，登录的账户名为“SYSTEM”，但用户配置文件夹下并不存在该帐户的任何配置文件，账户管理工具中也不会留下此账户的任何痕迹（图13）。同时桌面上还有一个“Change Desktop”工具栏按钮，当用户完成任务后可随时点击该按钮返回欢迎屏幕。使用这个隐藏账户登录功能用户可完成一切所需要的操作。

三、账户密码修改

DreamPackPL同样也提供账户密码修改功能，只要在DreamPackPL操作菜单中选择“Accounts”→“Windows Accounts panel”，即可在登录进入系统账户前调出Windows的账户管理面板，在这里可以进行修改账户密码（已知原密码）、添加删除账户、升降账户权限等操作（图14）。不过

图14

正如前面说的，这种操作有一定的破坏性，也缺乏隐蔽性，相对其他功能来说没有必要使用。

四、不用密码登录

使用隐藏账户登录可隐蔽解决修改设置以及安装软件等一系列问题，但仍然没有找回Windows中原有账户的密码，因此对应于系统中原有账户的私有文件，用户仍然无法操作，这时可使用DreamPackPL的无密码登录功能。在DreamPackPL操作菜单中选择“passwords”，将弹出子菜单中默认的“Normal Checking”项修改为“Logon with wrong password and hash”（图15）。此时用户点击登录界面上的任意账户，都不需要输入密码即以该账户的身份直接登录系统，这个账户下对应的Outlook或OE

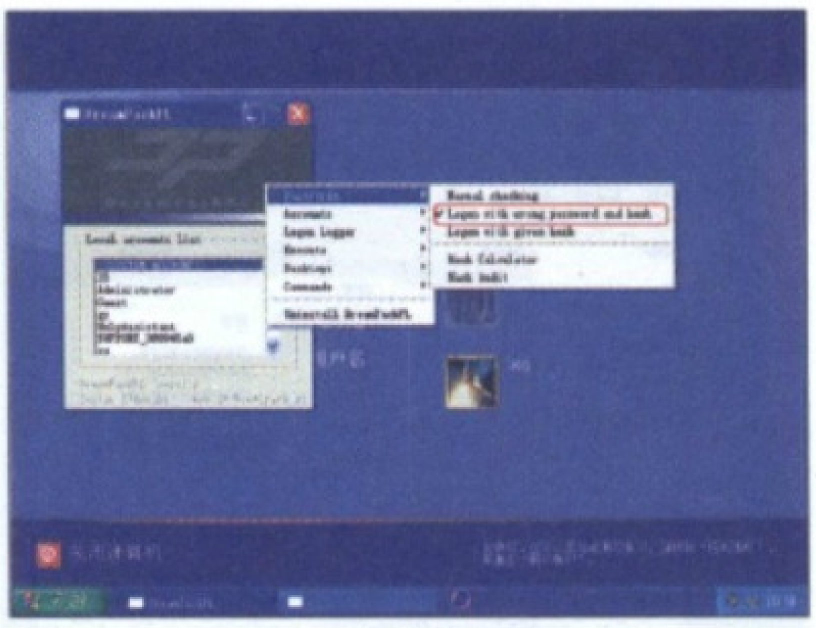


图15

中保存的电子邮件、IE中保存的网页密码、收藏夹、所有的私人文档，用户都可以直接查看、修改、删除，甚至访问、操作EFS加密文档。从该功能的实际效果上看，和实际输入原账户密码的效果几乎没有区别，就好像已经“找回密码”一样。不过该功能仍然有一点遗憾：目前只能在Win2000下完全绕过系统认证，访问对应的EFS加密文件，还不能完全支持WinXP系统，这时需要其它工具配合破解，参见下文。

EFS（Encrypting File System，加密文件系统）

EFS是Win2000/XP所有的基于公钥策略的一个实用功能，对于NTFS5磁盘分区上的文件和数据，可以直接被操作系统加密保存。

对于想加密的文件或文件夹，鼠标右键点击然后选择“属性”，在常规选项卡下点击“高级”按钮，在弹出窗口中选中“加密内容以保护数据”（图16），然后点击确定，等待片刻数据就加密好了。如果你加密的是一个文件夹，

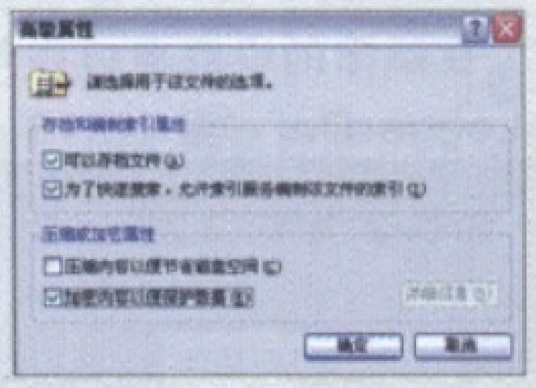


图16

系统还会询问你，是把这个加密属性应用到文件夹上还是文件夹以及内部的所有子文件夹。取消数据加密也很简单，把“加密内容以保护数据”前的钩消除即可。

通过下面的方法可以备份密钥以备重装系统或更改用户后打开原来的EFS加密文件：在你加密过文件或文件夹后，打开开始菜单选择运行，输入“certmgr.msc”打开证书管理器，在“当前用户”→“个人”→“证书”路径下，可以看见以你的用户名为名称的证书。右键点击证书，在

"所有任务"中点击"导出"(图17)。之后会弹出一个证书导出向

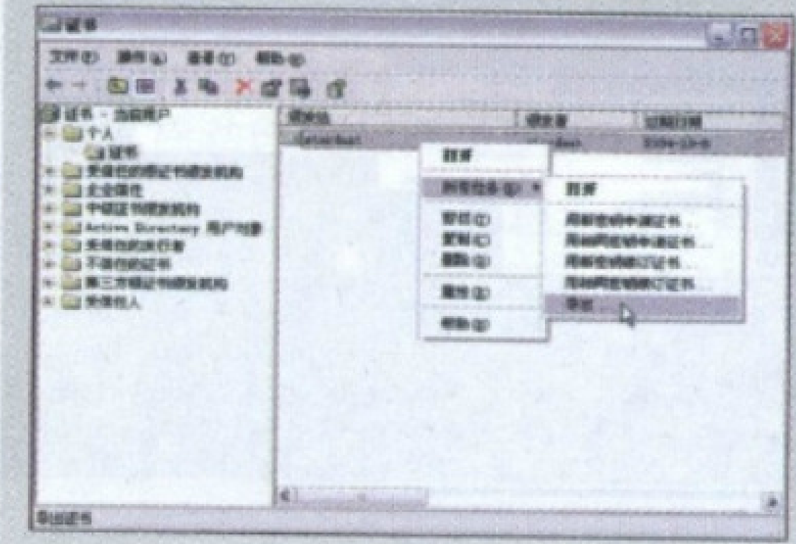


图17

导，在向导中有一步会询问你是否导出私钥（如果还没有加密任何数据就没有私钥），在这里要选择"导出私钥"，其它选项按照默认设置，最后输入该用户的密码和想要保存的路径并确认。导出的证书将是一个pfx为后缀的文件，以后只要在证书管理器中导入该证书，就可以打开证书私钥对应的EFS加密文件。

五、截获账户密码

如果选择DreamPackPL操作菜单的"Logon Logger"→"Use Logon Logger"，默认关闭的登录日志功能被启用，此后所有登录的账户信息都会被记录，利用这个功能用户可以截获所有账户的密码。当然使用这个功能的前提是不能激活DreamPackPL功能窗口，你不会期望其他用户登录前主动激活功能窗口并开启日志功能吧？这时必须使用DreamPackPL始终激活的后台运行功能配合使用。点击操作菜单的"Commands"→"Commands Settings"，在跳出的设置窗口中勾选"LogonLoggerOn"项（图18，

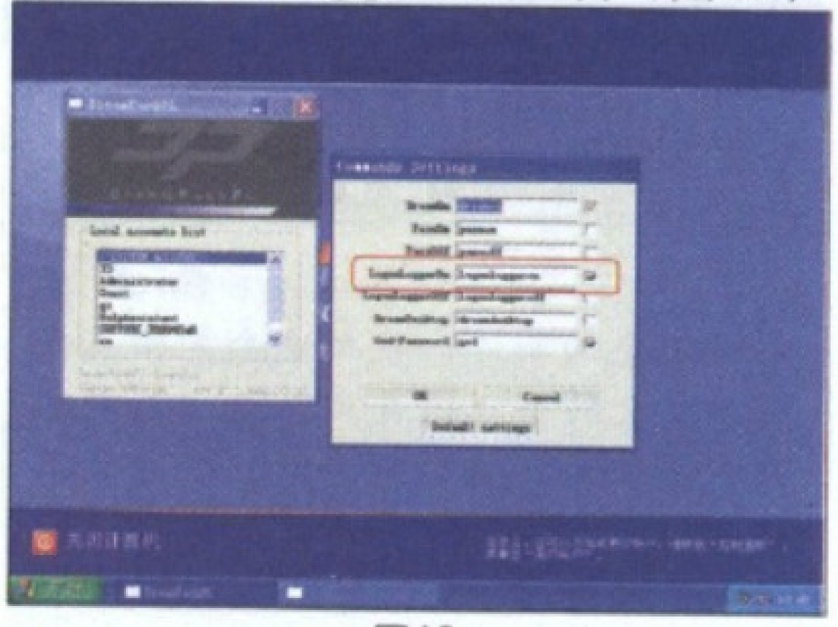


图18

在这里也可以修改DreamPackPL功能窗口的默认激活命令"dreamon"，达到完全隐蔽的目的）。这样不管用户登录时是否激活了DreamPackPL的运行窗口，其登录日志功能始终在后台运行。一段时间后，用户选择DreamPackPL操作菜单的"Logon Logger"→"Log file view and settings"，在跳出的设置窗口中点击左上方的"show log file"按钮，下方文字框即显示所有被截获的账户信息（图19）。

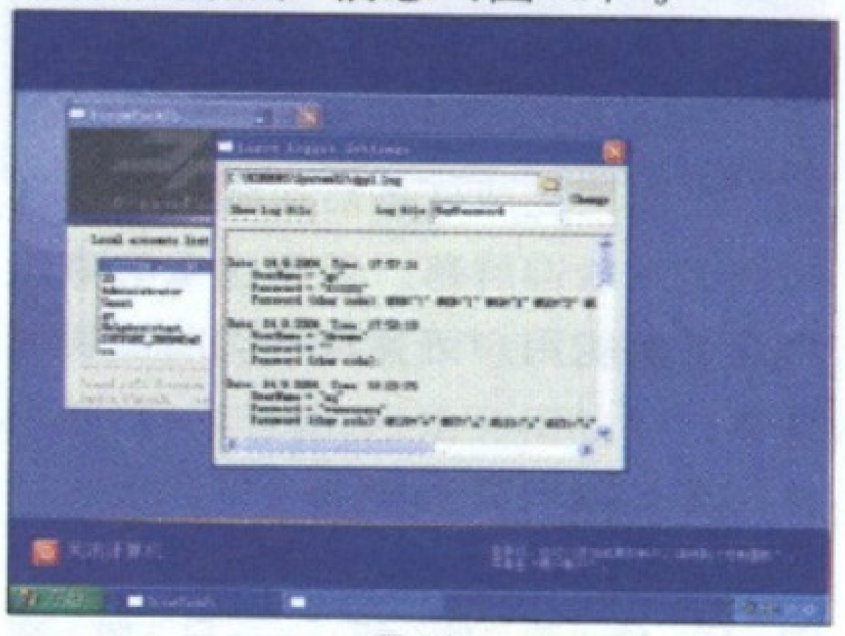


图19

DreamPackPL并不只有上述提到的功能，还有待用户自己进行扩展。例如在"passwords"菜单中提供的"Hash Audit（哈希查看）"功能，它能显示出计算机中所有账户的Hash值（摘要信息值，详见本刊2004年第21期和22期），包括LM Hash和NT Hash（图20）。同时提供

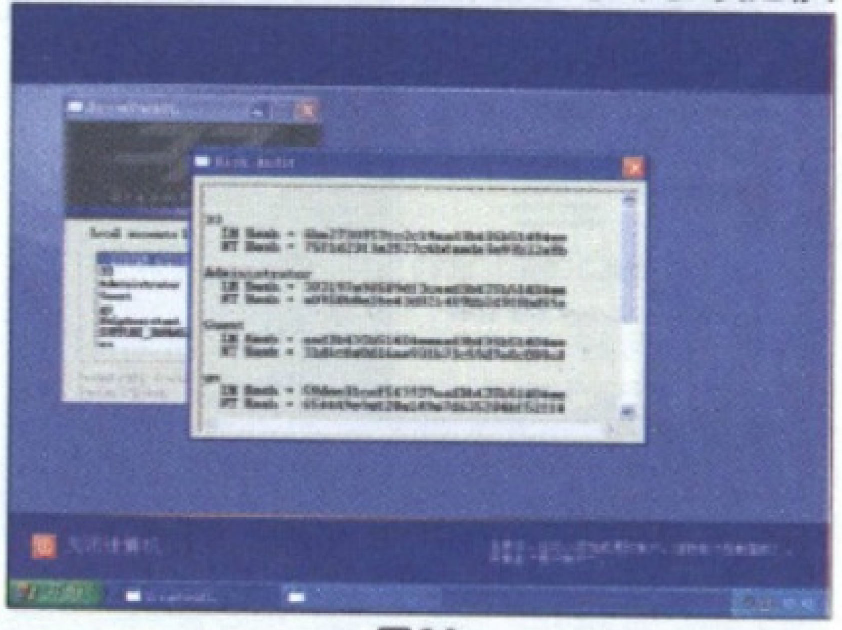


图20

的"Hash Calculator（计算器）"功能可以即时计算Hash值，如果用户对于管理员的相关信息以及密码设置习惯非常熟悉，大可对照Hash值猜测密码。还可以利用DreamPackPL后台运行功能启动密码"GOD"（上帝）模式等。**最后注意**，当DreamPackPL被安装后，Windows的文件保护功能就被修改禁止了，用户甚至无法通过系统设置改回来，这将对计算机运行的安全和稳定造成一定影响，因此没必要的话不要一直安装着DreamPackPL。另外需要注意的是，虽然点击操作菜单上的"Uninstall DreamPackPL"即可卸载软件，但如果之前替换sfcfiles.dll文件时没有将原始文件的备份命名为sfcfiles.lld，软件就不会自动恢复这个文件。当然正常情况下重启计算机后Windows文件保护功能会恢复此文件，但如果恰好计算机系统本身已经禁用了Windows文件保护功能，用户必须手动恢复原始的sfcfiles.dll文件。

明修栈道

虽然DreamPackPL适用于大多数情况下进入系统，但难以在WinXP下访问EFS加密文件，对于确实忘了密码而必须找回的用户，这是个不得不解决的问题。这时除了找回原来的账户密码，不再存在任何取巧的方法，因此唯一的方法就是密码攻击。对于Win2000/XP的登录密码攻击可使用诸如LC4/LC5之类的专业破解工具，LC4/LC5是美国计算机安全公司@Stake的密码查找软件。其最新版是LC5v5.02（主页：http://www.atstake.com；下载试用版：http://www.securitylab.ru/tools/37684.html），未注册版本有日期限制。用户可将LC5安装在目标计算机上直接破解，也可以安装在其他计算机上使用目标计算机的SAM密码数据库文件破解，由于破解密码数据库SAM文件有一定的限制，所以在可能的前提下尽量安装在目标计算机上破解。

1.启动LC5后软件会自动运行任务向导，点击"取消"按钮将向导取消（图21）。点击菜单"File"→

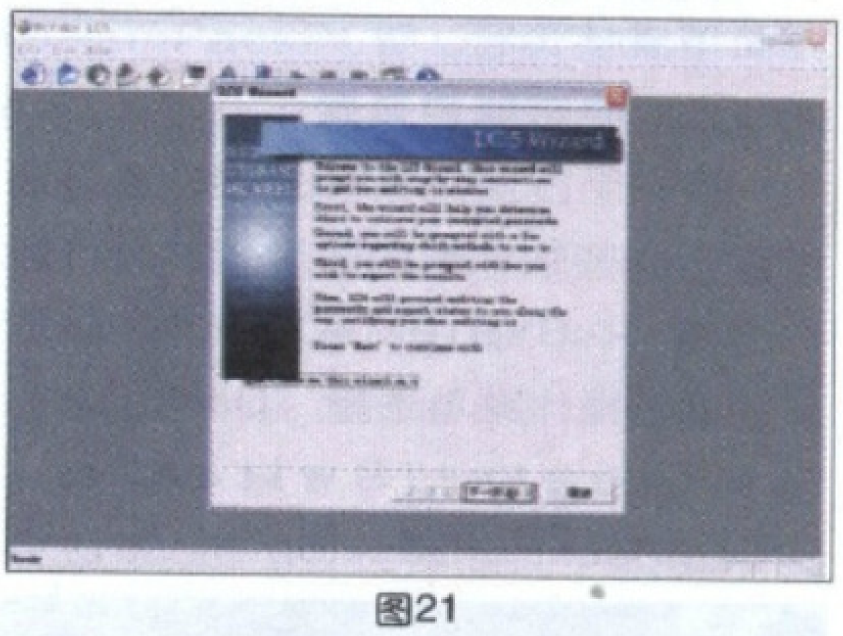


图21

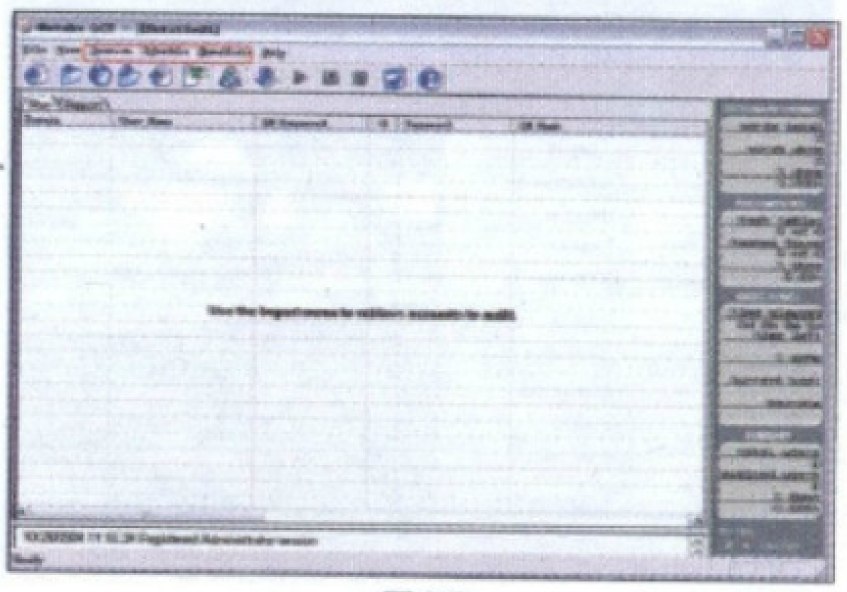


图22

"New Session"建立一个新任务，新任务建立后会在主界面上分栏显示任务的数据信息，同时软件会加入新的功能菜单选项（图22）。

2.接着选择菜单"View"→"Select Visible Columns"，调出任务数据信息显示栏的设置对话框，一定要将"Password Hashes"勾选（图23）。

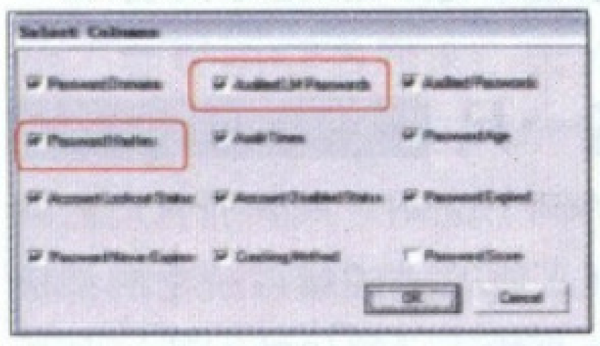


图23

3.接下来就是为新建立的任务导入密码数据库。点击菜单"Session"，此处有两个选择为"Import"及"Import From Sniffer（嗅探器）"。选择后者，软件会主动刺探分析本机所处局域网中机器响应交换时的加密Hash，并试图从中抓取截获SAM密码数据库。因此这里要选择"Import"，软件会弹出导入方式的对话框，这里数个导入选项分为"从计算机导入"和"从密码数据库文件导入"两类（图24）。如果用户要破解的目标计算机不能安装或运行LC5，那就要选择"从密码数据库文件导入"的导入方式，其中的"From SAM File"选项即为导入Win2000/XP的密码数据库文件SAM。这个SAM文件存放在"windows\system32\config"目录下，注意文件没有后缀名，并且受到保护而无法在Windows系统下复制。因此要获得这个文件，必须利用其他操作系统或故障修复控制台漏洞来复制文件。不过这里有个例外，如果目标计算机上启用了"SYSKEY"加密（参见后文），LC5无法正确破解用户这种简单拷贝的SAM文件。这种情况下必须先使用另一个工具"pwdump"（下载：http://www.polivec.com/pw3dump/pwdump3e.zip）处理文件，然后再交给LC5处理，相应的这一步导入也就应该选择"from PWDUMP file"（图25）。文件导入分类中剩下两项分别是"from LC4 file（导入以前LC4的任务）"及"from Unix shadow file（导入UNIX密码文件）"。如果用户要破解的目标计算机能安装运行LC5，或能在局域网中以管理权限登录目标计算机，那么就应选择"从计算机导入"，分别可以选择"Local Machine（本地）"和"Remote Machine（远程）"（图26）。

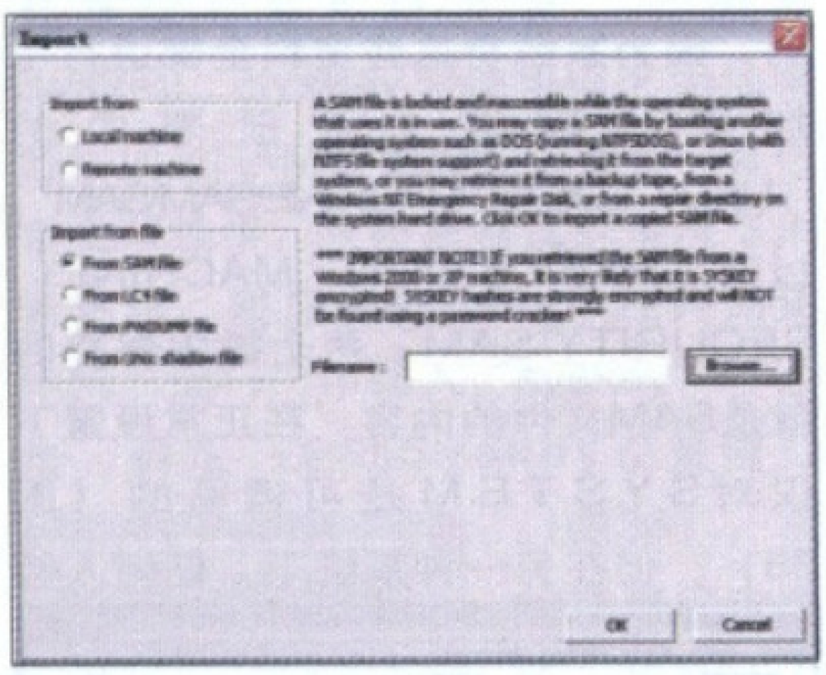


图24

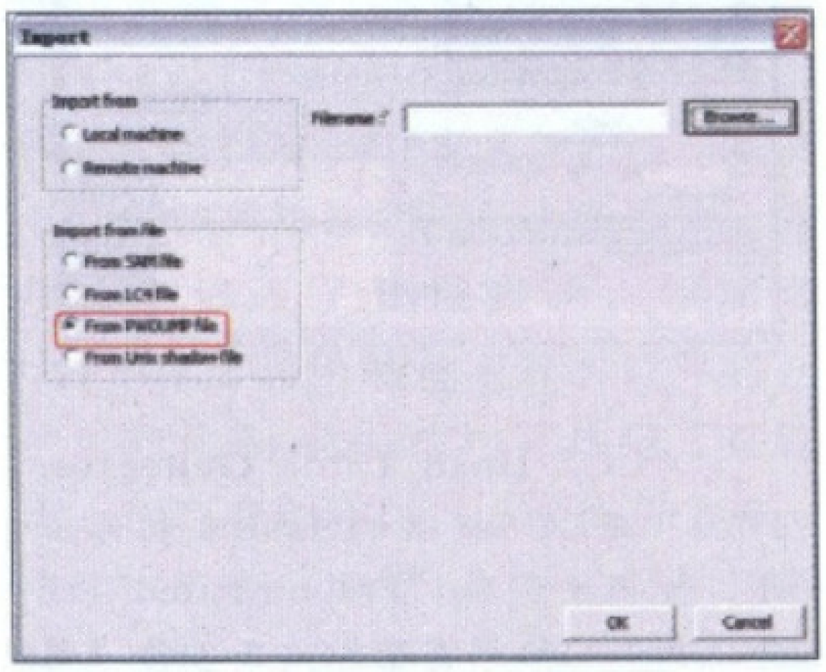


图25

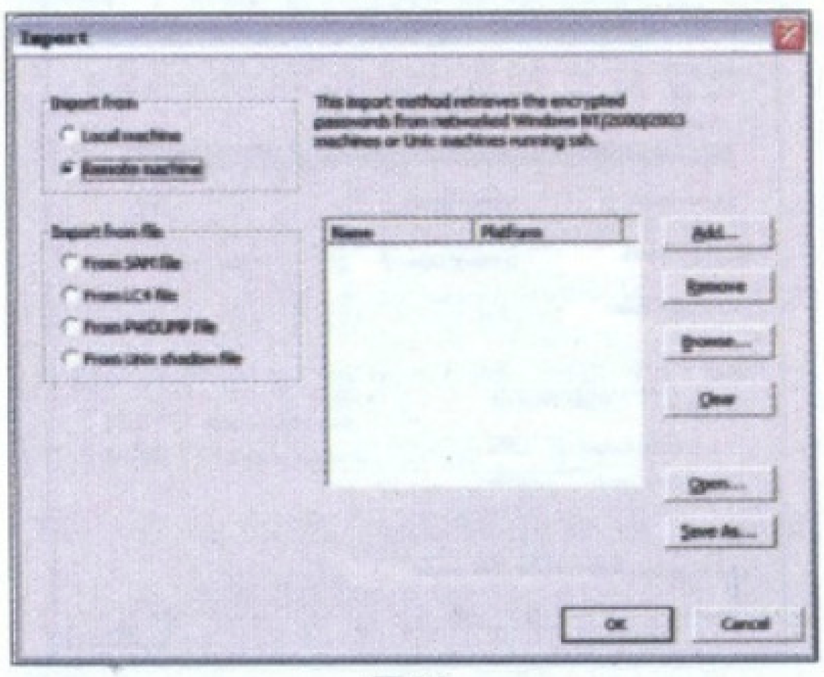


图26

4.选择本地导入密码数据库的方式后，点击"OK"，LC5就开始导入数据。这个过程可能需要一些时间，因为在导入过程中软件同时在进行"The User Name Crack（账户名破解）"的工作，在此期间软件会暂时失去响应，不要以为是程序死锁而强行关闭。待导入完毕，目标计算机中所有的账户信息都呈现在主界面中（图27）。

5.接着点击菜单"Session"→"Session Options"，调出密码解密方式设置面板，这里的设置是所有工作的关键，它决定了最终获得密码的时间。LC5提供4种密码破解方法，分别是"Dictionary Crack（字典攻击）"、"Dictionary/Brute Hybrid Crack（字典暴力混合攻击）"、"Precomputed（Hash表破解）"以及"Brute Force Crack（暴力攻击）"。可以注意到每种破解的方式实际分为两类，默认情况下所有的"Crack NTLM Passwords（破解NTLM密码）"都未被选择（图28），下文再解释原因。那么什么情况下这个选项应被勾选呢？回到LC5主界面，用户可以看到账户的"LM Hash"（前提是第二步已作显示设置），只有当账户的"LM Hash"为空时，才需要选择"Crack NTLM Passwords"。

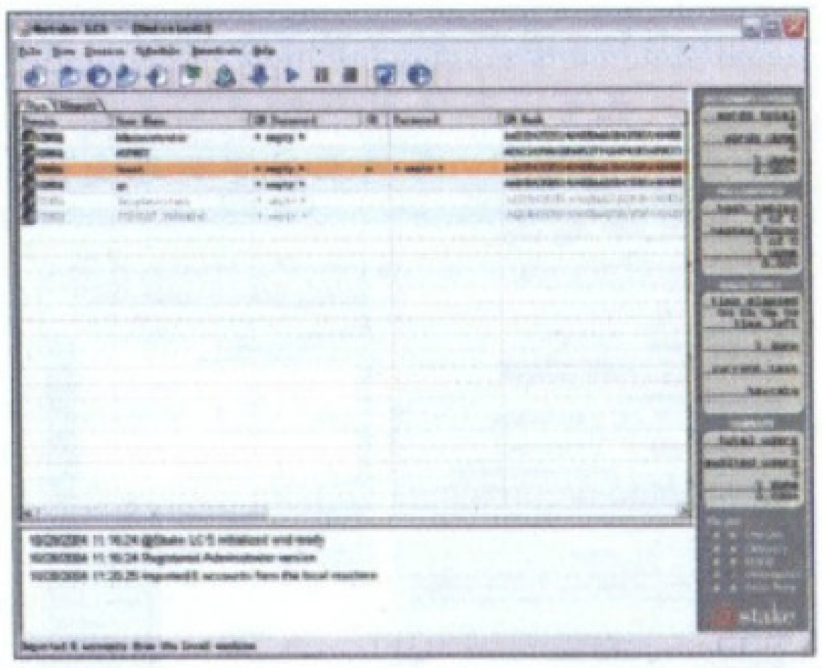


图27

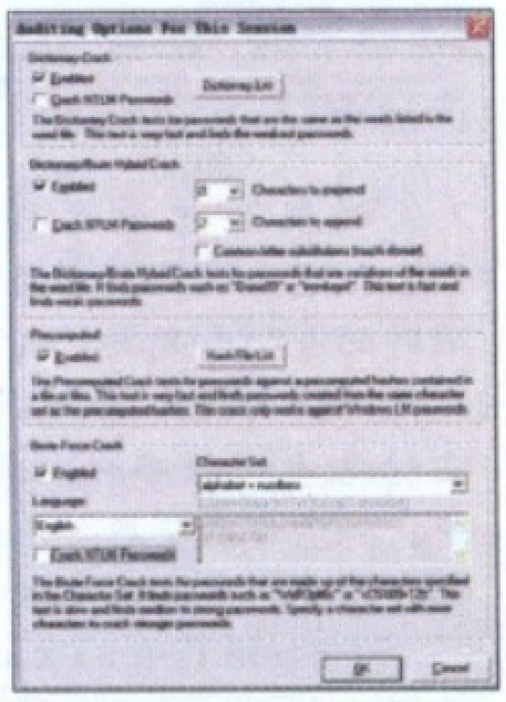


图28

"Dictionary Crack"也就是使用字典文件（一个充满字典单词的文本文件）上所有的单词来试探密码。事实上到目前为止，看似简单的字典攻击是闯入机器的最快方法。LC5在默认情况下使用一个包含了25 000个单词的字典文件"words-english.dic"，它包含了大多数常用英语单词。即使这个字典闯入失败，LC5还提供了一个包含250 000单词的大字典，这是个大多数破解字典的综合体，用户必须自己加载它。点击设置界面"Dictionary Crack（字典攻击）"框内的"Dictionary List"按钮，在弹出的对话框中点击"Add"按钮，找到LC5的安装目录下名为"words-

english-big.dic”的文件添加即可，当然用户也可以在这里添加自定义的字典文件（图29），总的来说字典越大，成功几率越高。

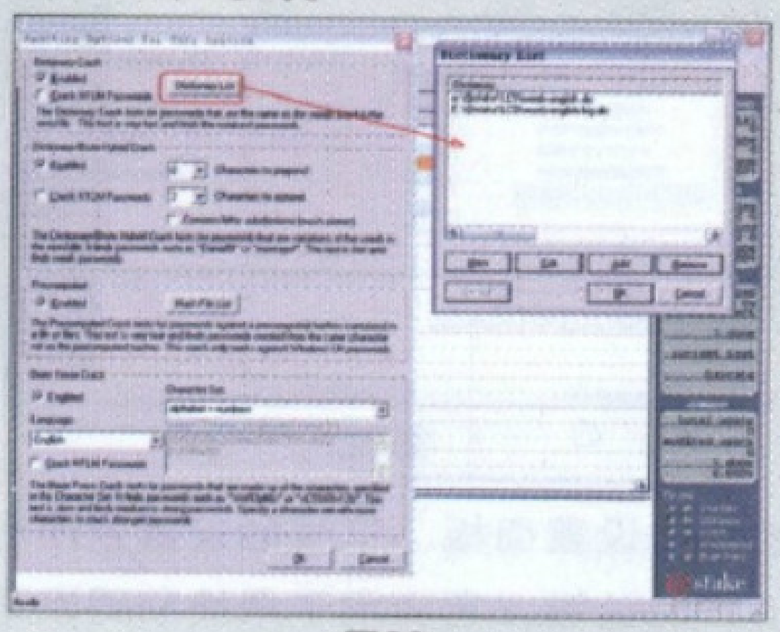


图29

“Dictionary/Brute Hybrid Crack”是对字典攻击的一种补充，也就是随机混合密码。因为许多人设置的密码是将单词进行简单变化，例如将Monday变为Mond11等。这种破解正是针对这种情况，它会将字典文件中的单词结合键盘上所能直接输入的所有符号，进行变化和混合。在破解选择框后的下拉框供用户设置混合变化的位数，可以看到用户最多可设置单词混合变化3位，这是因为字典中的单词都不会超过7位，所以最多3位的混合变化已经足够了（图30）。这种破解同样是字典文件越大破解的成功率越高，当然字典混合变化是一项比较耗费CPU的工作，因此这种攻击要较单纯的字典攻击慢很多。一个好的字典加上这两种方法，在有限时间内足以破解大多数密码。

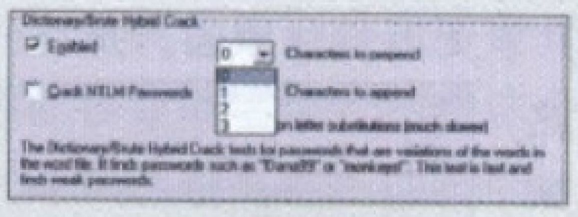


图30

“Brute Force Crack”是上两种密码攻击无效后的最后选择，也就是将键盘上所能直接输入的所有符号进行排列组合，然后一个个去试探密码，理论上这肯定能解开任何密码。在破解选择框后的下拉复选框内，用户可设定进行排列组合的输入内容，除预定义的“字母”、“字母+数字”和“字母+数字+符号”外，用户还可自定义输入内容和选择输入内容的语言（图31）。这种破解通常是迫不得已的最后选择。

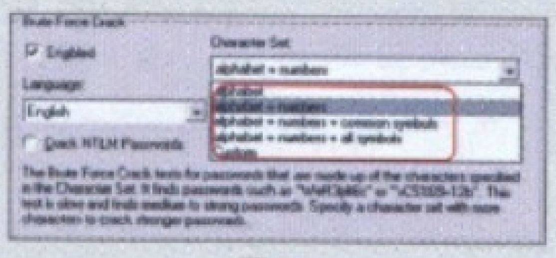


图31

“Precomputed”是一种特殊的攻击方式，用户可调用预先计算好的排列组合表进行攻击，用以加快暴力攻击的速度和降低成本。正像上面所说的，实时地暴力破解非常耗时间，因此如果将暴力攻击所计算的排列组合存储为Hash表，然后像字典攻击一样调用它攻击，显然就解决了攻击速度和重复攻击成本的问题，与之对应的是用户需要付出一定的存储成本和预先计算时间成本。用户只要点击攻击选择框后的“Hash File List”按钮，在跳出的列表窗口中添加预先准备的Hash表即可（图32），Hash表也可以使用LC5提供的专用工具制作。

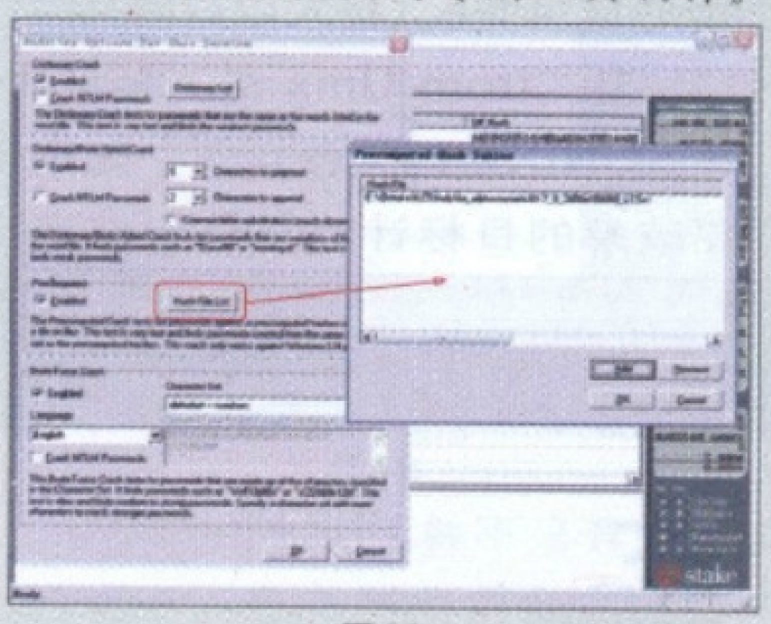


图32

“LC5 Hash Table Generator Tool”是LC5提供的Hash表制作工具，如果要实施“Precomputed”攻击，就必须使用它来做准备工作（图33）。Hash表的制作并不困难，但是其参数设置很关键，它决定了制作者的存储成本和预先计算时间成本。使用Hash表能飞速完成暴力攻击，通常只需要数小时即可。

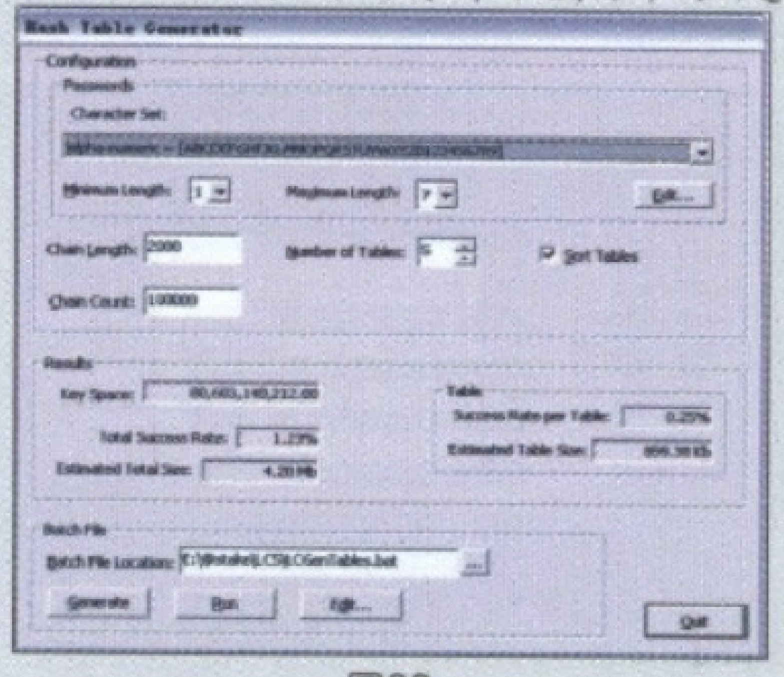


图33

6.当设置完所有的攻击方式后，点击“OK”回到LC5的主界面。然后点击界面上的“begin Audit”按钮，LC5开始按顺序展开密码攻击，用户可在相应攻击栏和右下角显示中实时了解攻击的进度，当一个账户的密码被破解后，会马上显示在主界面上（图34）。简单的密码通常几分钟就找到了，事实上普通用户一般并不懂得如何设置安全的密码，这意味着对于一个有经验的攻击者最多只需要24小时。

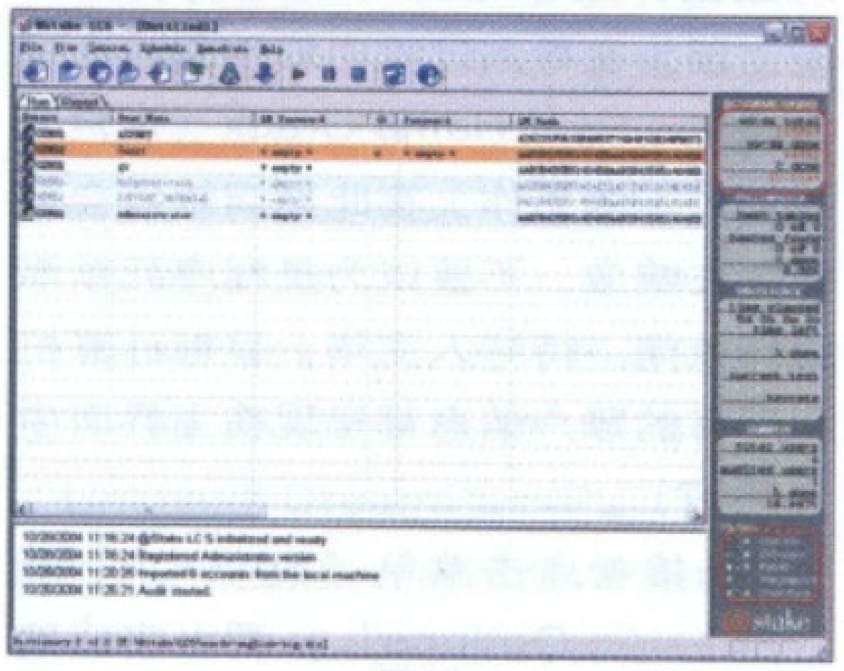


图34

道高一尺

上面的例子证明，只要拥有适合的工具，任何人修改或破解系统密码都极为简单，除非保证计算机绝对不被其他人接触到。用户真的就只能束手待毙吗？那倒未必，我们先来看看修改密码和破解密码分别是如何实现的。

Win2000/XP中对用户账户的安全管理使用了安全账号管理器（security account manager）机制，其具体表现就是%SystemRoot%\system32\config\sam文件。SAM文件是Windows NT的用户账户数据库，所有NT用户的登录名及口令等相关信息都保存在这个文件中。虽然用户知道哪个文件保存账号信息，但如果直接用文本编辑器打开SAM文件，除了乱码什么也看不到，因为系统将这些资料全部进行了加密。事实上注册表中的“HKEY_LOCAL_MACHINE\SAM\SAM”以及“HKEY_LOCAL_MACHINE\SECURITY\SAM”两个键中保存的就是SAM文件的内容，在正常设置下仅对SYSTEM是可读写的（图35）。但在另一种系统下，任何人都

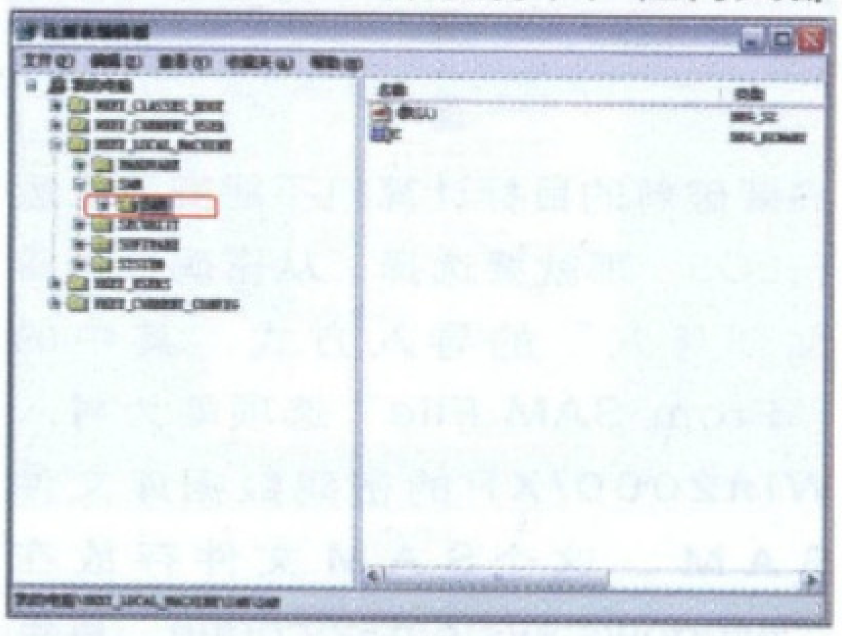


图35

能轻易获得和操作磁盘上的SAM文件，以及注册表信息。也就是说，大多数密码攻击工具的思路，是在非Win2000/XP环境下修改注册表（或SAM文件），添加进新的系统管理员或将原管理员的密码信息替换。但是安全账号管理器对于账号的管理是通

过安全标识进行的，账户在创立时，加密的安全标志就跟账户的用户名和密码牢牢联系在一起，不管哪个被非正常修改，其安全标志都会被破坏，修改密码最大的破坏性也就在这里了。当然加密账户自己正常的修改密码不会影响EFS加密，因为在修改密码时安全标志也被正常替换了。这也就是为什么即使修改了原账户的密码，也无法读取对应EFS加密文件的原因。要不破坏原系统账户的安全标识，目前除了找到原密码明文外别无他法，因此使用LC5这类密码攻击工具是唯一选择。

在默认情况下，Win2000/XP的SAM文件会同时使用两种不同的密码表示方法保存账户密码，也就是在LC5介绍中提到的“LM Hash”和“NTLM Hash”。暴力破解“NTLM Hash”所需的时间相对于“LM Hash”要高出数个数量级，这也是LC5中只有系统中不存在“LM Hash”时才会选择“NTLM Hash”攻击的原因。

微软很早意识到了Win2000/XP密码系统的脆弱，因此提供了一个工具来保护SAM文件，它就是Syskey。Syskey会使用强大的加密方法加密SAM数据库，它其实一直包含在系统中，只是在默认的情况下未被启用。要启用Syskey，在开始菜单的“运行”中输入“syskey”，点击“确定”启动Syskey设置窗口（图36）。在设置窗口中点击“更新”，在新窗口中选择密码启动，输入一个密码，然后点击“确定”（图37）。这样做将使操作系统启动时，在往常输入用户名和密码的登录界面之前，会出现窗口提示“本台计算机需要密码才能启动，请输入启动密码”（图38）。这便是刚刚Syskey创造的第一重密码保护，起到了密码系统双重加密的作用。

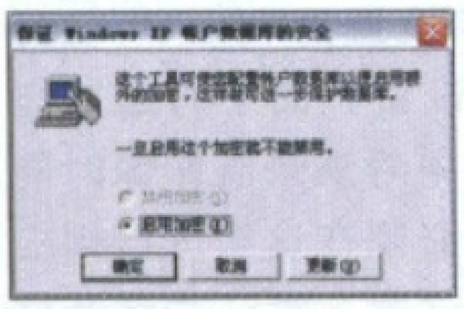


图36

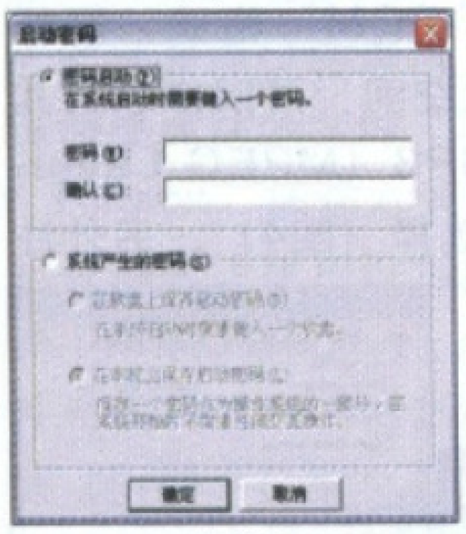


图37

图38

Syskey启用后是不可逆的，它会对存入SAM文件的内容先进行加密，同时也会修改添加新的注册表信息。Syskey对于SAM的加密非常强大，因此许多针对于SAM文件和注册表信息进行简单修改的工具也就失效，即使成功修改了登录密码，但没有Syskey密码仍然无法登录计算机。另外启用Syskey时也可选择“在软盘上保存启动密码”，这样将生成一个密码软盘（可复制），启动时需要插入这张软盘才能进入操作系统。或选择“在本机上保存启动密码”，Syskey依然会对SAM文件进行加密，但启动时不会需要密码。

虽然Syskey加密能基本防御个人计算机上密码修改的攻击，但依然不能解决密码破解的问题，因为SAM文件总是很容易被泄漏。当然Syskey加密会增加密码破解的难度，例如LC5无法直接攻击被Syskey加密的SAM文件，但通过PWDUMP3工具，LC5仍然能对SAM文件破解。上面已经说明破解“LM Hash”非常简单，但破解“NT Hash”则不是个人计算机能轻易完成的。关键就在于让SAM文件不要保存“LM Hash”：

方法一、通过使用“组策略”实现NoLMHash策略

1.在“组策略”中，依次展开“计算机配置”、“Windows设置”、“安全设置”、“本地策略”，然后单击“安全选项”。

2.在可用策略的列表中，双击“网络安全:不要在下次更改密码时存储LAN Manager的Hash值”。

3.单击“启用”，然后单击“确定”。

方法二、通过编辑注册表实现NoLMHash策略

在Win2000中使用下列步骤阻止存储LM的Hash值：

1.启动“注册表编辑器”（Regedt32.exe），找到并单击下面的注册表项：“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa”。

2.在“编辑”菜单上，单击“添加项”，键入“NoLMHash”，然后单击“确定”。

在WinXP中：

1.启动“注册表编辑器”（Regedt32.exe），找到以下项“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa”。

2.在“编辑”菜单上，指向“新建”，然后单击“DWORD值”，键入“NoLMHash”，然后单击“确定”。

3.在“编辑”菜单上单击“修改”，键入键值1，然后单击“确定”。退出“注册表编辑器”重启计算机，然后更改密码使设置生效。

Win2000/XP之所以同时使用两种存储表示方法，原因就在于考虑旧版应用程序及旧版操作系统的后向兼容性。对于不得不使用“LM Hash”来存储的帐户，要使用强密码，创建密码时尽量应用下面的规则：

1.长于7个字符；

2.至少包含来自“大写字符”、“小写字符”、“数字”、“非字母数字字符”、“Unicode字符”这5种个字符集中的3种；

3.不要包含用户姓名、用户名或任何常见词的任意部分；

4.尽量使用非字母数字字符而不是上行符，上行符是在按住Shift键并键入数字键时的字符，大多数密码破译者都知道，上行符是增加密码复杂度的最常用方法；

5.定期更改密码，最好一个月内至少更改一次，旧密码应永不再用。

在应用了Syskey双重启动加密和NoLMHash策略以后，个人计算机基本能抵御常见的本地密码攻击。对于计算机的系统管理员来说，重要的数据应该坚持使用EFS加密，同时结合采用公钥加密等多重加密手段。事实证明，任何操作系统都存在漏洞，只有加密才是保护数据的有效手段。

经典软件系列之八

微型制片厂 Camtasia Studio

■广东 False Face

使用摄影机演绎生活的点点滴滴，尽情挥洒对于影像的狂想，将一刹那画面定格为永恒，这些都是现实中导演们的专利。然而在屏幕录制软件的帮助下，个人同样也能够在电脑虚拟世界里实现制片梦想，创造出屏幕上数字世界的无限精彩。能够实现屏幕录制的软件数以十计，不过能够集前期录制和后期处理整套工具于一体的就只有Camtasia Studio（下载：http://www3.skycn.com/soft/19730.html）了，在视频演示制作方面其应当视为首选，因此从这个意义上说，Camtasia Studio相当于一个微型制片场。很多人都期望拥有自己拍的minifilm，那么怀着这个梦想，让我们踏入Camtasia Studio的制片世界。按照惯例，我们不对基本操作多加介绍。

前期录制

一、成本核算

拍一部影片首先做的应该是成本核算，是小制作还是大手笔，这在一定程度上决定影片最终的质量。当然在虚拟世界里核算并不复杂，成本的主要支出是硬盘空间，这基本由录制的文件帧率以及压缩格式决定。启动Camtasia Recorder（图1），点击菜单“Tools”→“Options”，在“AVI”页面的Video设置为“Auto Configure”，也就是使用系统默认设置。去除“Auto Configure”复选框前的勾选，点击“Video Setup”按钮，在跳出的对话框中即可设置录制文件的压缩格式（图2）。系统默认的压缩格式为“TSCC（TechSmith Screen Capture Codec）”，这是TechSmith公司自己开发的压缩算法，专门对静态影像（画面上没有大面积运动，多为细微变化）进行优化的编码算法，用于编码静态影像时有着惊人的画面质量和压缩比。不用担心TSCC视频格式的普及率，事实上绝大多数视频解码包中都会附带。不过TSCC用于编码动态影像时不仅没有优势，而且由于压缩时的质量设定选项太少，使得画面质量和压缩比控制不佳，因此最好选择其他编码。点击对话框中“Compressor（压缩）”选框旁的下拉钮，Camtasia Recorder会找出计算机中所有已安装的视频编码器，选择合适的编码器后，继续点击对话框中的“Configure”按钮，即可调出编码器的高级设置界面，对压缩质量进行进一步控制（图3）。通常来说，人们熟悉的MPGE4系列编码（Dvix、XviD等）对于动态影像的画面质量以及压缩比都控制得不错，当然不同编码还是会有一定的画面及压缩比差异。编码器设定中有一个特例，就是“Full Frames（Uncompressed）”，即不做压缩处理。这个选项无疑会拥有最原始的画面质量，但这是以大量硬盘空间换取的，并且由于受到AVI文件格式的限定，一次只能录制最大2GB的文件，对于未压缩影像，实际上最多不过一两分钟，因此不是特殊情况不要考虑。

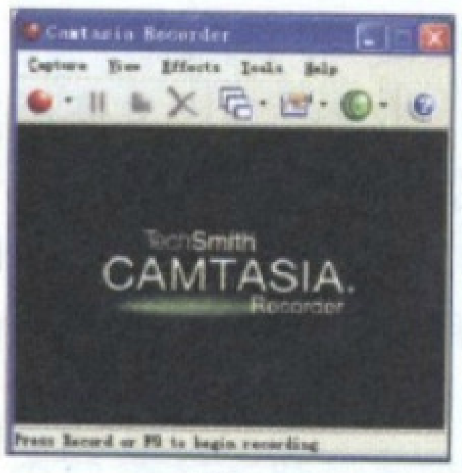


图1

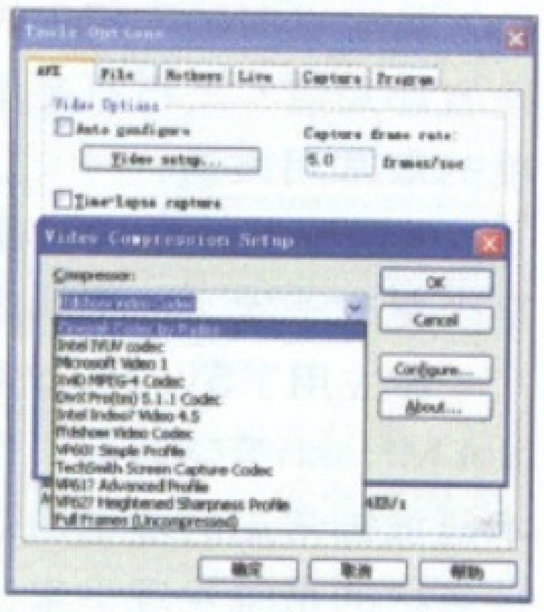


图2

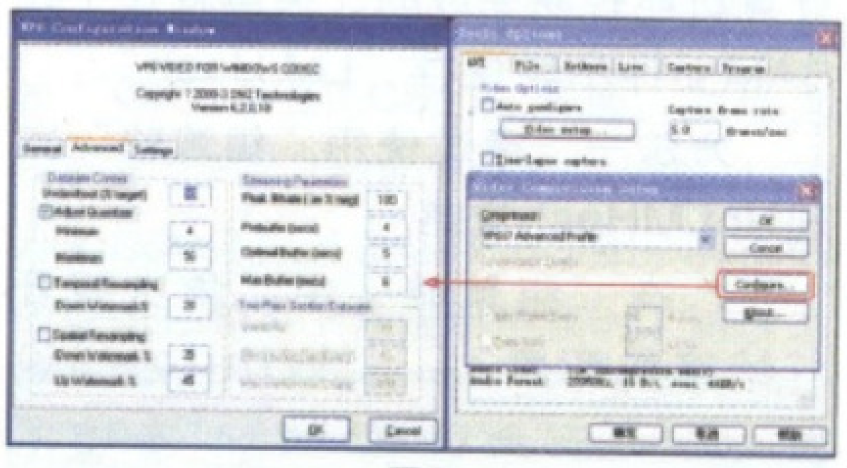


图3

选定编码器后回到AVI页面，继续设定录制文件的帧率，这是决定画面质量和压缩比的另一因素。此时“Capture frame rate（捕获帧率）”中默认是5帧每秒，对于静态影像来说是基本足够的设置，当然对于动态影像的话，每秒5帧的效果就不免像看动画了；需要设置更为合理的数值。通常人眼每秒能看到大约24帧画面，因此将帧率设置为24～25较为合理。整个AVI设置界面下方是声音处理的设置，如果导演录制影像时需要同期录音，就必须在这里进行相应设置。这里需要注意，默认的录音格式是未压缩的“PCM”格式，同样会占用大量硬盘空间，可以修改为其他压缩格式，MP3（MPEG Layer-3）就是不错的选择（图4）。另外注意选项“Interleave audio every（每隔1秒插入音频）”前的默认复选一

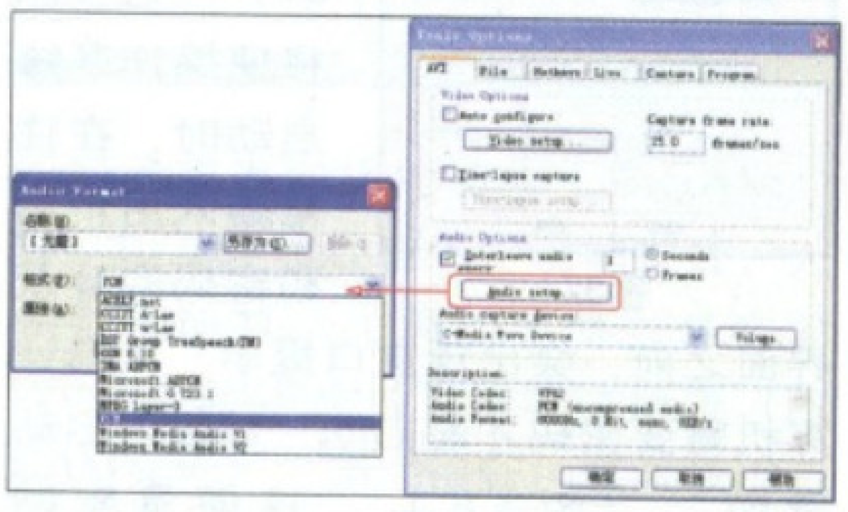


图4

定要保留，它对于录音和影像的同步起决定性作用。

二、舞台设计

这个设计工作在Camtasia Recorder中相当于设定录制屏幕的范围。单击菜单“Capture”，里面有“Screen（屏幕）”、“Windows（窗口）”、“Region（区域）”和“FixedRegion（固定区域）”4种可选择捕获的屏幕范围（使用Camtasia Studio新建录制任务时也会先进行选择）。其中“Screen”很容易理解，也就是完全记录整个电脑屏幕上发生的一切。如果选择“Region”，那么在启动录制时导演可用鼠标在屏幕上拖动，以选择捕获的区域（图5）。如果选择“Windows”，从本质上与“Region”没有什么不同，它并非如人们想象的那种对窗口跟踪式的录制，而仅仅只是为方便精确定位区域的特殊设定而已。以屏幕上一个浏览器为例，软件会自动将屏幕切分为数个窗口，捕获窗口的范围可以是整个浏览器窗口，也可以只是浏览器中显示网页的部分，甚至只是浏览器的工具栏，这样就能精确定位需要录制的区域。但当浏览器窗口发生缩放或移动时，录制的区域并不跟着窗口变化。区域捕获方式又分为“Region”和“Fixed Region”两种，这两种方式都需要通过在屏幕上拖动鼠标来选择需要捕获的区域，不同之处是选择“Region”捕获方式时，软件将在开始录制时让用户设定捕获区域；而选择“Fixed Region”捕获方式时，软件将会马上弹出对话框，提示设置区域范围（图6），在需要多次重复录制的过程中，只要导演不重新设定捕获范围，那么软件所录制的区域将不会改变。

图5

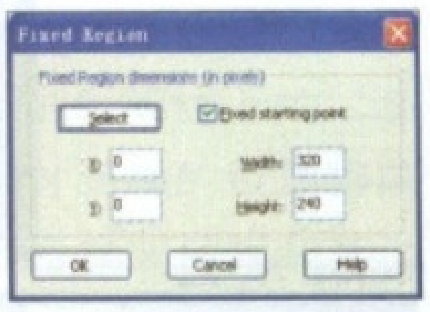


图6

这样做的好处是显而易见的，因为很难保证每次通过鼠标在屏幕上选择的区域会一模一样，所以在对特定区域进行多次捕获操作时，应选择“Fixed Region”方式捕获。

选择区域时存在一个特殊情况，当试图录制媒体播放器中播放的视频时会发现，最终拍摄下的只是一个黑色的屏幕，这个问题是由于显卡的3D硬件加速特性而产生的，同样的情况也会在抓图软件中出现。要解决这个文件，点击Camtasia Recorder菜单“Tools”→“Option”，将设置选项卡切换为“Capture”页面，勾选“Disable display acceleration during the capture（捕获时禁止加速）”（图7），就可以捕获播放中的视频，但在其他时候应取消该选项，以使画面更流畅。这也可以通过关闭媒体播放器的图形硬件加速功能来实现。例如在Windows Media Player中可通过“工具”菜单中的“选项”命令打开设置窗口，在“性能”选项卡中拖动“视频加速”中的滑块到“无”（图8），然后可使用任一屏幕捕获软件来捕获媒体播放器中播放的视频。

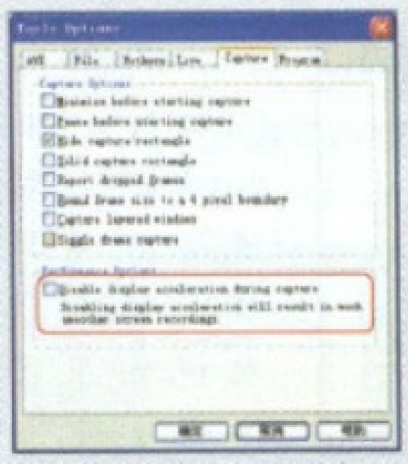


图7

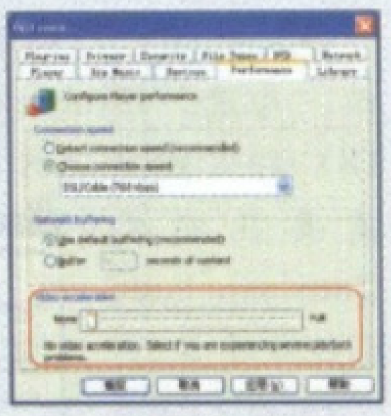


图8

三、摄影操作

摄影操作可以说非常简单，通常使用鼠标点击Camtasia Recorder窗口上的操作按钮即可完成。不过全屏幕录制时使用鼠标操作就无法避免操作窗口本身被录影，另外如果在录制过程中要使用“Sreenpad（屏幕便笺）”功能，那么逐一到“Sreenpad”窗口用鼠标选择，将会是非常麻烦的事情。这时可使用热键操作。点击Camtasia Recorder菜单“Tools”→“Option”，切换到Hotkey设置页面。软件已经预设“F9”为开始录制，“F10”为停止录制热键，可在这里进行修改，也可以点击“Advanced”按钮，设置更多功能的启动热键（图9）。由于“Screenpad”中存在大量的注释对象，其需调用的热键则需要单独设置。点击菜单“View”→“Screen Pad”，打开屏幕便笺窗口（图10）。在“Screenpad”窗口中，单击菜单“Option”→“Hotkey”，在弹出的对话框中配置好热键后，就可使用热键让一个注释对象在需要时马上出现在屏幕上（图11）。

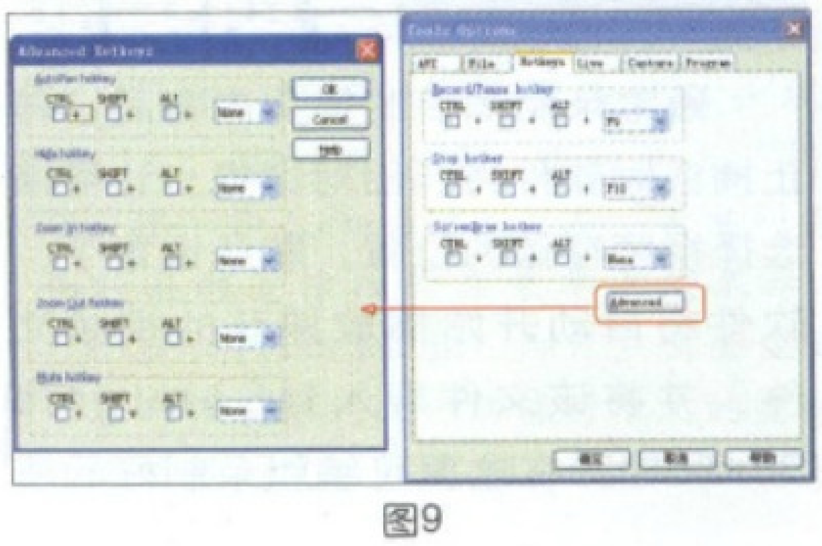


图9

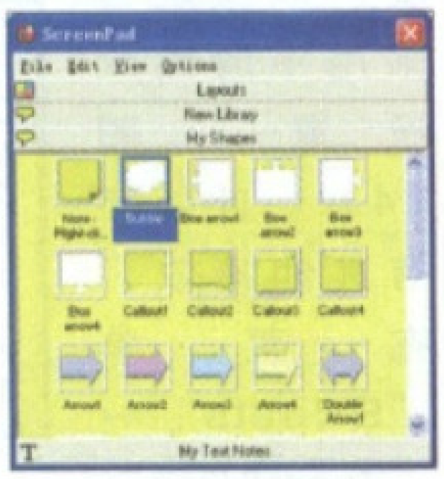


图10

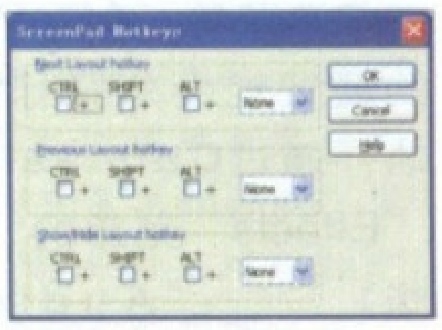


图11

电影中有一个常用效果，画面不断地拉近，直至整个画面定格，接着场景迅速后退，直至恢复原始画面，造成震撼的感觉。这个效果就是通过摄影机镜头的“推拉”实现的，Camtasia Recorder中同样可以实现。点击菜单“Effects”→“Zoom&Pan”，勾选菜单“AutoZoom（自动缩放）”（图12），接着点击“View”菜单勾选“Zoom&Pan Toolbars”使其出现。在录制过程中，点击Camtasia Recorder窗口“Zoom&Pan Toolbars”上的“Zoom To”按钮，选择“Region”（图13）。然后用鼠标在原录制区域中圈选要拉近的焦点，此时录制的区域并不会真的缩小，只是焦点画面内容会被拉近而

图12

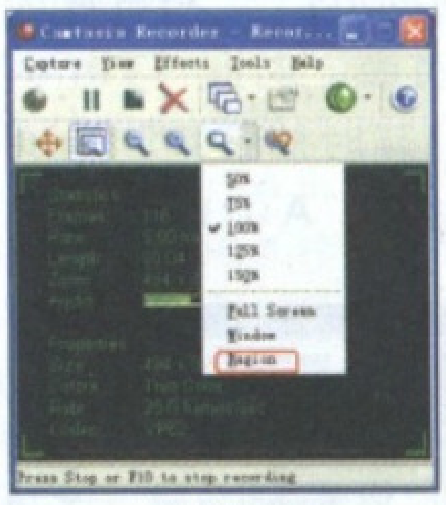


图13

已。接着同样选择“Zoomto”按钮操作，用鼠标圈选回原来的录制区域，此时画面又会被推远，回到原来场景，这样一个完整的推拉镜头就完成了。看看播放的效果吧，如果觉得推拉的速度过快或过慢，或者不够平滑，点击菜单“Effects”→“Options”，切换到“Zoom”页面，在这里可以设置镜头推拉的速度，以及是否采用平滑缩放设置（图14）。此外还有其他特效，在菜单“Effects”→“Zoom&Pan”上勾选菜单“AutoPan”，如此录制的区域就会随鼠标的运动而自动移动；通过Camtasia Recorder的“Effects”菜单的“Annotation（注释）”、“Audio（音频）”、“Cursor（光标）”，即可将当前的日期、时间，鼠标动作、提示信息，甚至还可以将键盘的打字声以及语音信息添加进去，但需要预先设定好各种准备用到的效果（图15），对于制作教学类的记录片显然是非常棒的功能。需要注意，部分效果将是不可逆的，因此一定要确定需要的特效之后，再进行添加。

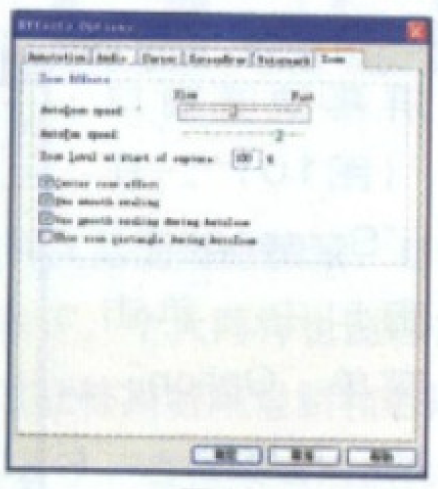


图14

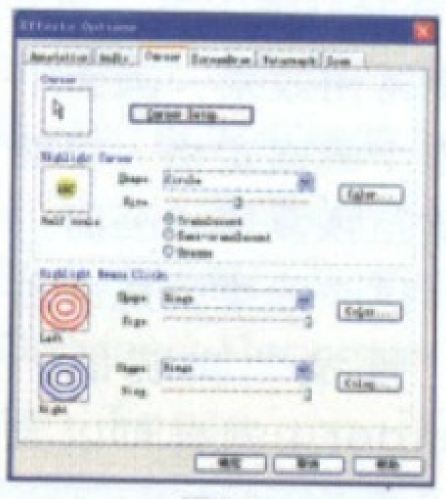


图15

镜头的运用还有更多种技巧和手法，虽然简单却能创造出独特的视觉效果。例如实现快慢镜头，点击菜单“Tools”→“Options”，将设置选项卡切换为AVI页面，勾选“Time-lapse capture（延时捕获）”选项（前提是已经去除“Auto Configure”复选框前的勾选）（图16）。继续点击“Time-lapse setup”，跳出的对话框中有两项设定“AVI capture rate”与“AVI play rate”。将这两项设置不同的参数即可营造出快慢镜头的效果，例如将“AVI capture rate”设置为25帧每秒，将“AVI playrate”设置为50帧每秒，最后录制视频的播放效果就是快镜头，其播放速度是正常速率的1倍，反之则就是慢镜头了（图17）。要注意，快慢镜头录制时是无法进行同期录音的，可通过后期配音解决。

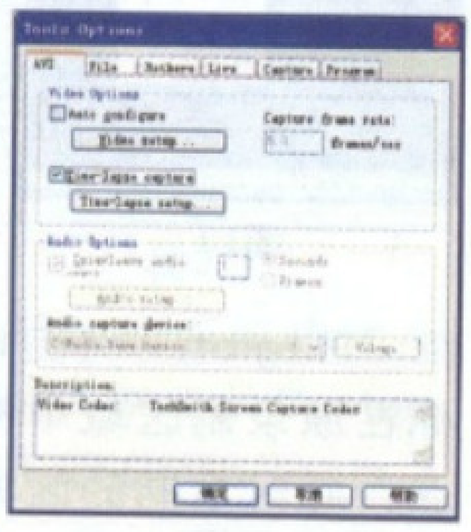


图16

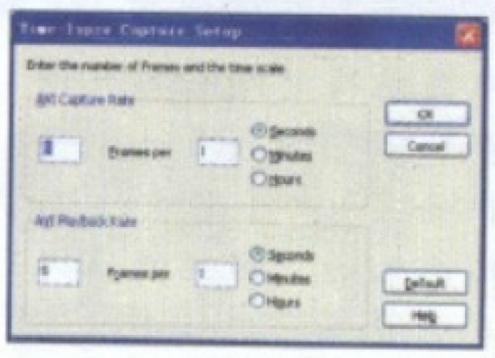


图17

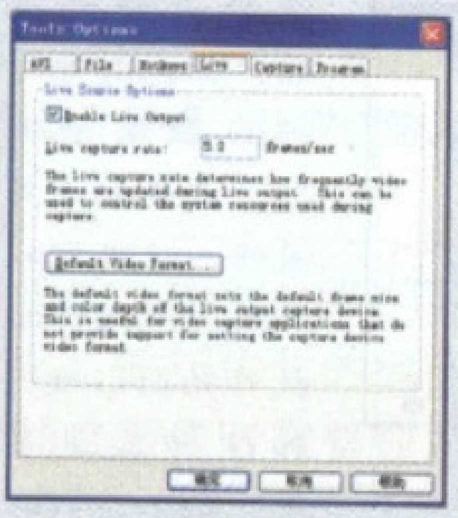


图18

事实上Camtasia Recorder可以做现场直播节目，例如将电视卡上的体育赛事即时录制并传送给网络上的朋友观看，点击菜单“Tools”→“Options”，切换选项卡到Live页面，勾选“Enable Live Output”（图18）即可以实况方式输出，这个选项需要在安装Camtasia Studio时安装了“Install Live Output Support”（图19）。如此其他视频设备软件能够在系统内找到一个Camtasia Studio安装的虚拟摄像设备（图20），在软件以实况方式输出时其他视频设备软件就能从这个虚拟设备上获得视频图像。

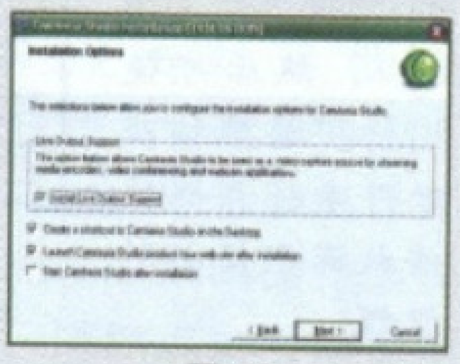


图19

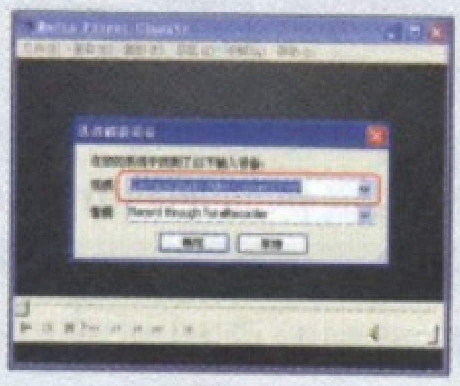


图20

后期编辑

通常录制需要的镜头内容后，停止捕获时软件将弹出对话框，让导演选择视频存储的位置。默认设置下，软件将自动开始播放捕获的视频文件，并将该文件导入到Camtasia Studio中，在这里可编辑录制好的所有素材。这些已属于视频编辑的内容，这里只作简单介绍。

一、剪接与特效

前期拍摄的视频文件等只能称之为素材，导演可以通过Camtasia Studio主界面左侧的“import video”、“import audio”和“import images”链接将准备编辑的素材导入（图21）。Camtasia Studio支持导入.avi、.mpg、.mpeg、.wmv格式的视频文件，.wav、.mp3、.wma格式的音频文件以及.bmp、.gif、.jpg格式的图像文件。导入的每个文件被Camtasia Studio称为一个剪辑，所有已导入的剪辑将出现在Camtasia Studio主界面中间的“Clip Bin”中（图22）。双击剪辑，软件将在主界面右上方的预览窗口中播放或显示剪辑的内容。

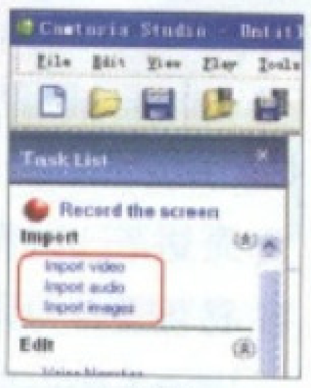


图21

图22

时间线在Camtasia Studio主界面下半部分，所有的剪辑都可以通过右键快捷菜单添加到时间线上。通过时间线上方的“轨迹”下拉菜单可控制显示哪些轨迹（视频、音频和标记等）。在时间线上可以对剪辑进行裁减、特效等操作。在某个特定时间点上单击，在Camtasia Studio主界面左上方的“Edit”窗口中，单击“Voice Narration（旁白）”、“Callout（插图）”、“Flash Hot Spots”和“Zoom-n-Pan”，即可在

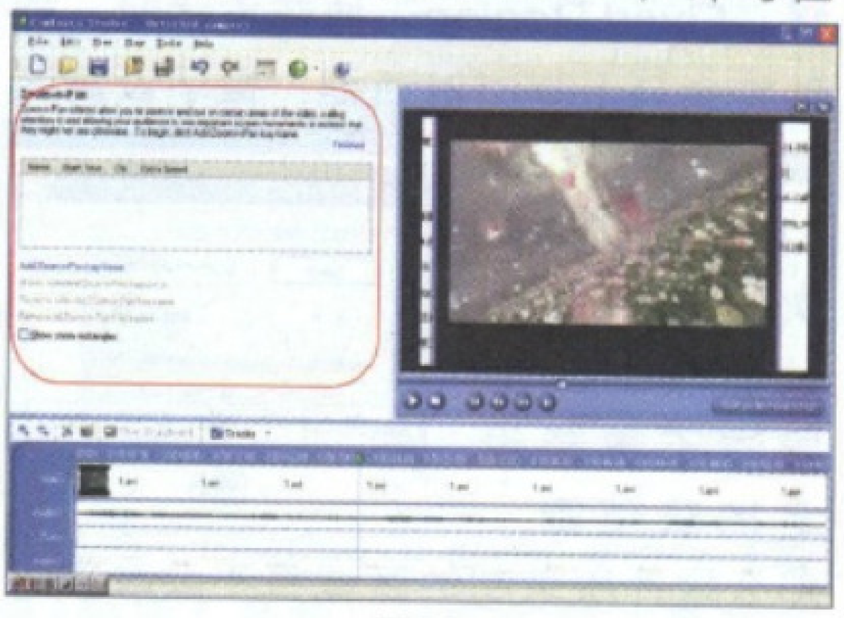


图23

该时间点上插入对象或特效。以缩放局部画面为例，选择“Zoom-n-Pan”，软件将显示一个缩放局部画面列表（图23），该列表将显示所有通过该功能设定的局部缩放画面，用户可通过该列表删除和管理已有的局部缩放画面设置。

二、音频制作剪辑

如果导入的视频是同期录音，那么时间线内就已经添加有音频剪辑，可在Camtasia Studio主界面左上方的“Edit”窗口中，单击“Edit Audio”，软件将在原“任务列表”和“剪辑箱”的位置显示编辑音频窗口。在时间线上音频剪辑轨迹的某个起点按下鼠标左键，拖拉鼠标到另一个时间段放开，可以选中起点与终点时间段内的内容。然后通过编辑音频窗口中带有箭头的喇叭画标，或用鼠标右键单击选中的时间线控制音频的音量、设置淡出淡入效果或静音（图24）。当然也可以使用Camtasia Studio中的“Camtasia Audio Edit”组件来单独制作音频文件（图25），其使用方法与视频录制软件类似，这里不再赘述。

图24

图25

三、合成与输出

所有的剪辑都处理完毕后，就可以合成视频了。单击时间线上的“显示电影胶片”，原时间线的位置将改为电影胶片窗口，将视频剪辑和其他准备添加到视频中的图像按顺序用鼠标拖到电影胶片窗口中成为一个胶片（图26）。单击Camtasia Studio主界面左上方的“Edit”窗口中的“Transitions”，软件将在原任务列表和剪辑箱的位置显示过渡效果窗口，选择合适的过渡效果，拖动到胶片之间，在电影播放时两者之间会以选定的效果过渡，在过渡效果上点击鼠标右键可设定过渡时间（图27）。

图26

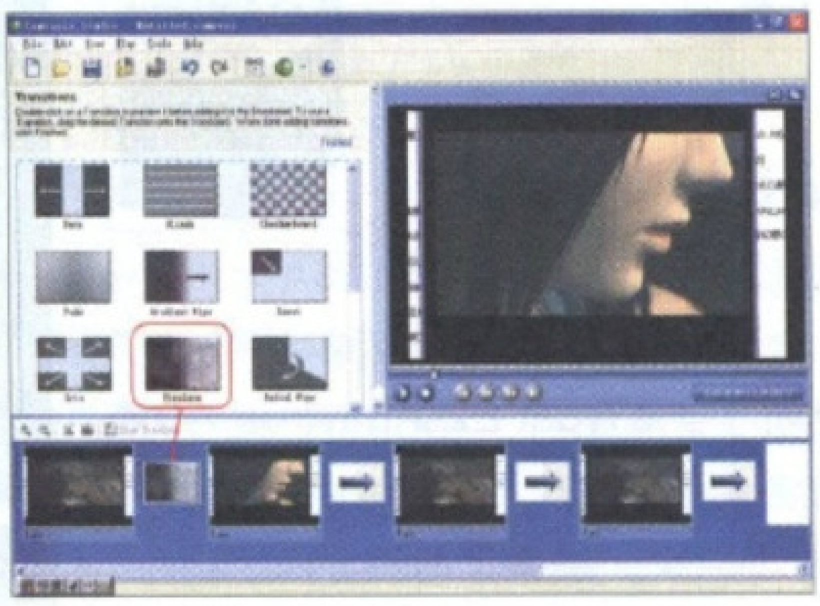


图27

最后在菜单“File”中选择“Produce Vidio as”来打开生成向导。依照向导做好各项设置，单击“完成”按钮，就可以开始生成最终的电影文件（图28）。

图28

Camtasia Studio中提供了“Camtasia Menu make”和“Camtasia Theater”，可给多个视频文件添加导航菜单，或制作网页菜单。

一、创建CD菜单

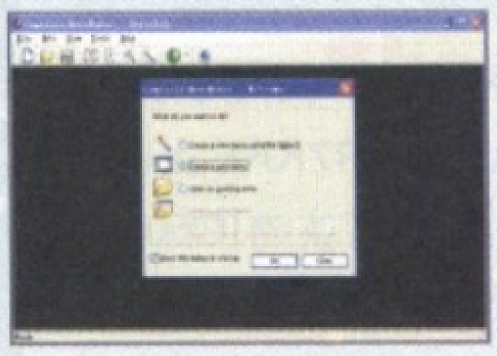


图29

启动“Camtasia Menu make”，单击“File”菜单中的“New Project”，在对话框中选择“Creat a new menu”（图29）。开始工作后在窗口中单击鼠标右键，选择“General Properties”设置菜单的标题、背景、大小和显示模式（图30）。单击设置对话框的“Resourecs”选项卡，选择各种情景对应的声音文件、菜单使用的图标文件和鼠标移入菜单后的光标文件（图31），接着选择“Content”页，将准备显示在菜单上的文字或链接增加到菜单内容中（图32）。最后在“List”选项卡中指定菜单内容的文字颜色等。然后单击“确认”回到主窗口，用鼠标拖动窗口中间的内容框到需要的位置。

图30

图31

图32

调整好后可以看到菜单的实际效果（图33），还可单击工具栏上的“测试”按钮测试菜单真正运行时的效果。测试满意后，单击工具栏上的“Creat Menu”按钮打开创建菜单文件夹向导，跟随向导选择存储文件夹的位置并完成创建工作，之后将文件夹的内容刻录到光盘的根目录中，就可以获得一个在光盘插入后自动运行，并提供导航菜单用以调用光盘中文件的光盘了。

二、创建网页菜单

Camtasia Studio的创建网页菜单功能专为Flash动画而设。启动“Camtasia Theater”，在出现的“Camtasia Theater”设置对话框中（图34），首先在“颜色”栏里选择菜单各部分的颜色，然后输入菜单的标题和设置文字的字体，从“菜单排列”下拉菜单中选择菜单应该出现在播放窗口的上、下、左、右的哪一边。最后单击“菜单列表”框旁的按钮，逐一加入Flash动画，在“菜单列表”框中双击Flash动画的名称，修改为在菜单上想显示的名称，然后单击“Export Flash Menu”即可。需要注意，Camtasia Studio创建网页菜单的这一功能对中文的支持并不太理想，而且创建菜单的灵活性不足，创建的网页菜单也缺乏美感。P

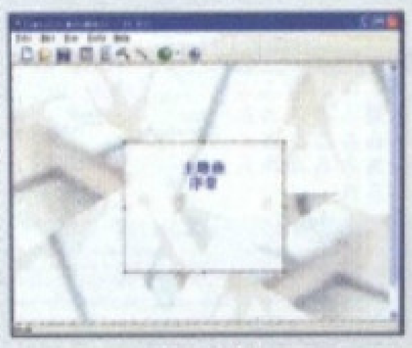


图33

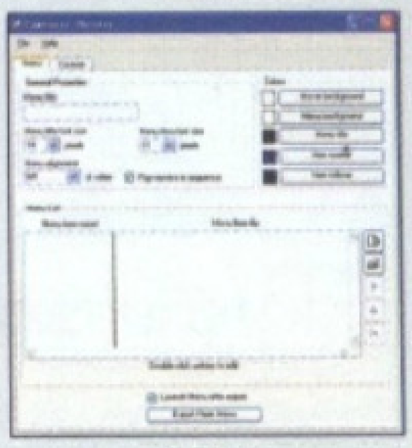
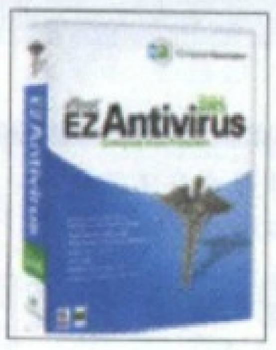


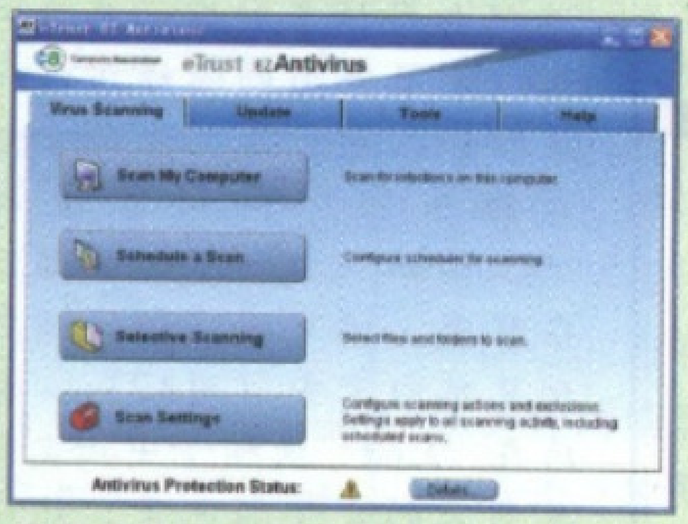
图34

宝剑再出鞘——eTrust EZ Antivirus 7.0



□类型：杀毒软件　□版本：7.0
□大小：3.91MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.my-etrust.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200423/EZAntivirus.exe

这款功能强大的杀毒软件近日发布了全新的7.0版本——版本从维续了近两年的6.X到目前的7.0，可算是重大更新了。eTrust EZ Antivirus 7.0最明显的改观就是软件界面，新版本采用蓝色主题界面，功能组件和按钮布局跟6.X相比变化很大，全新的界面布局简洁明快，增强了软件的可用性。新版本的文件隔离功能可防止误删重要文件，能提供曾经运行在用户系统上的恶性程序的详细信息。新版本有先进的帮助系统，通过直接到达帮助主题的链接，使用经验技巧与软件的无缝集成，加上一个易于使用的问题快照，可帮助诊断使用中发现的问题。另外，“闪烁”系统托盘图标提示危险的错误或重要信息，一旦图标以警告标志闪烁，单击即可观看错误信息并打开错误日志或通知，包括软件在进行升级、升级中存在的问题、提示及时升级杀毒软件等。eTrust EZ Antivirus 7.0依然通过了国际权威的ICSA认证。附一年使用期安装码：C4KTY-K14XJ-XR9MH-R7KKC。



虽然免费了，但实力仍在，更新依然

注：一个产品要想获得ICSA实验室的防病毒认证，必须证明它能保护计算机系统和抵御计算机病毒的入侵，能发现被感染计算机系统上的病毒，并提供受到感染后的恢复功能。也就是说，获得ISCA实验室认证的防病毒产品必须能100%地检测出ICSA实验室常见病毒名单上的所有病毒，检测到不在“流行病毒名单”上的已知病毒的90%，并不会发出错误病毒警告。

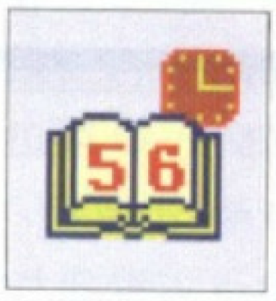
工具快报

最近，笔者终于从朋友那里拿到了期待已久的游戏大作《三国志X》简体中文版。比起最初的日文版，中文版自然要亲切许多。但一段时间后却发现此“中文版”颇让人失望，且不说游戏带有浓厚日本味，就连一些经典对白都被“汉化”得让人抓狂，真让人怀疑汉化团队是否认真读过《三国演义》。由此联想到一些优秀的国外软件，由于其“汉化版本”给国人的感觉并不好，从而大大影响了软件在国内的推广。在这里，希望业界人士认真看待国外软件的汉化问题，为自己树立良好的形象，同时也真正做到对用户负责。

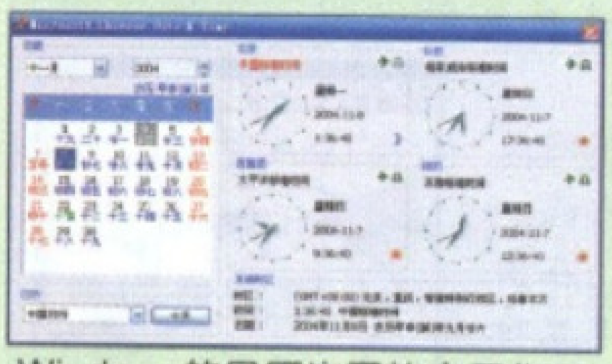
■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

来自微软的农历日历——Microsoft chinese date & time



□类型：系统增强　□版本：1.0
□大小：551kB　□性质：免费
□平台：WinXP　□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200423/ICalClkSetup.msi

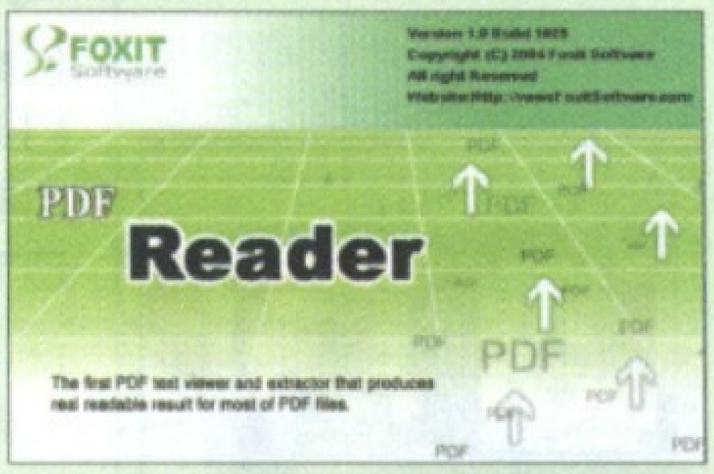

Windows的日历也开始中国化了

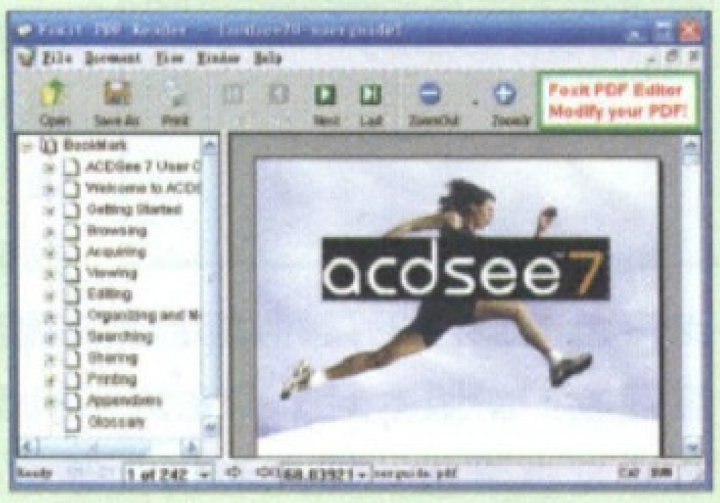
在WinXP SP2发布后，微软又为正版用户开启了增值计划——即为正版Windows用户免费提供特色增值软件和服务支持，这里给大家介绍的Microsoft chinese date & time就是其中的一项。通过它可以知道当前的系统时间与日期，以及与之相对应的中国农历日期。在公元1960年1月1日至2099年12月31日范围内，可查询与公历的某一日相对应的农历日期，点击“今天”按钮可方便地回到当天日历。另外还可以显示4个不同时区的时间、日期以及昼夜等相关信息；可自己选定所需要的时区，点击飞机标记，进入“选择时区”窗口，可在“城市”输入框中输入与你选择时区相对应的城市名称；如果你选择“在系统通知区显示”，则此时区的信息将被显示在系统通知区；点击钟形标志，可将此时区设置为系统时区。建议安装后选择“随系统启动自动运行”。意外的是该软件并没有识别正版机制。

轻松阅读PDF——Foxit PDF Reader

□**类型**：电子阅读	□**版本**：1.0
□**大小**：821kB	□**性质**：免费
□**平台**：Win98/Me/2000/XP/2003	□**主页**：http://www.foxitsoftware.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200423/pdfrd.zip	

谈到PDF阅读器，一般都会想到Adobe公司的Adobe Reader，虽然其品质毋需置疑（因为正是Adobe公司推广了PDF格式），但笔者仍然不太喜欢它的臃肿，对其启动速度也不满意。这里给大家推荐Foxit PDF Reader，它是一款小巧的PDF文档阅读器，完全免费并且体积不大，无需冗长的安装过程，下载完毕即可运行，启动迅速，不需要等待“欢迎”Logo窗口。Foxit PDF Reader非常易用，只需双击启动，然后点击Open按钮来打开PDF文档；点击“Print”按钮即可打印，选择“File”菜单中的“Print Setup”还可调整打印设置。Foxit PDF Reader对中文的支持还算可以，只是中文书签部分可能有乱码；另外翻页按钮功能不能正常使用，但可以通过书签或滚动条来选择。不过瑕不掩瑜，对于一款如此小巧、绿色的软件来说，Foxit PDF Reader做得不错了，推荐下载试用。



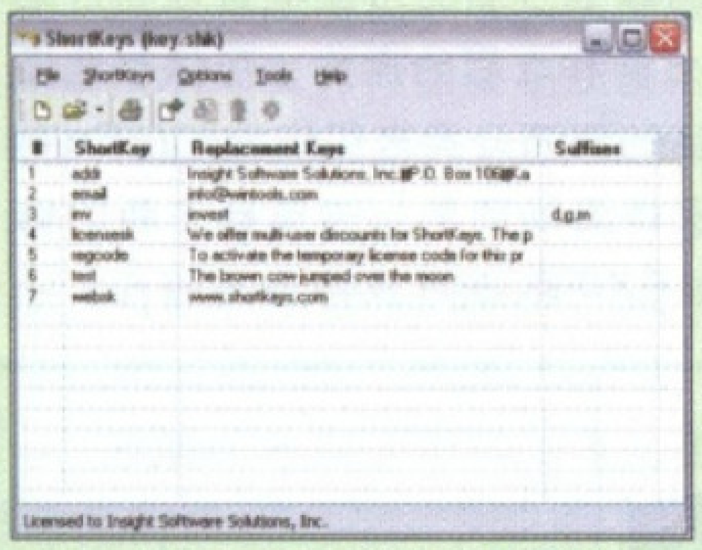


不习惯Adobe的“砖头”，可以试试这个

文本助手——ShortKeys

□**类型**：系统辅助	□**版本**：2.0
□**大小**：2.95MB	□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win9X/Me/2000/NT/XP	□**主页**：http://www.shortkeys.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200423/shkey.exe	

一款出色的macro（宏）程序。一个“宏”就是记录并保存在程序中的键击。用户可为每个宏分配一个热键，当点击热键时该宏就会从你记录的第一次键击开始“播放”——很多网络游戏中练级的机器人就是这样做出来的。很多人都要处理大量文本，经常敲打同样的文字。如果一天敲打自己的住址20遍，非常浪费时间。假如用ShortKeys记录一次，并为它分配激活的热键（如“addr”），每次需要填写自己的住址时，只需输入“addr”，ShortKeys就会用你的住址自动替换，非常方便。该软件能用极少的字符来代替最多3000个字符，帮助用户节省时间和提高工作效率。软件可用于E-mail程序、文本编辑器、文字处理软件等。软件运行速度很快并且易于使用，相信会使你的生活和工作变得更有效率。



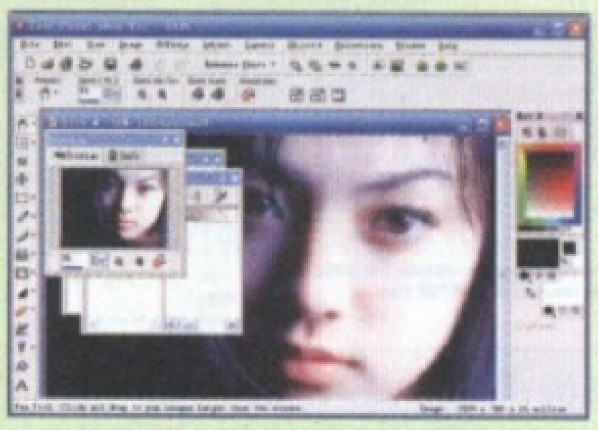
减少重复劳动，可以节约大量时间

照片的故事——Photo Story

□**类型**：多媒体制作	□**版本**：3.0
□**大小**：3.27MB	□**性质**：免费
□**平台**：Windows	□**主页**：http://www.microsoft.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200423/pstory.msi	

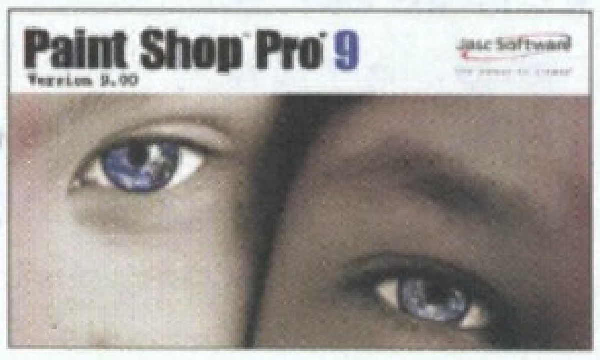
同样作为微软增值计划的一部分，这款软件原本集成在Microsoft Plus Digital Media Edition里。Photo Story是出色的多媒体影像制作工具，可将图片串联成吸引人的视频故事，与亲朋好友一同分享。例如可将出门旅游的照片制成一个视频故事并配上旁白，不仅可导入和编辑图片、添加标题、录制旁白、添加背景音乐，还可以根据故事的播放方式选用最佳的质量设置（配置文件）来保存故事。上述所有操作只需简单的几个步骤，非常方便。另外，软件附带详细的使用说明，用户可快速上手。制作完毕后即可利用支持播放Windows Media Video（WMV）文件的任何程序（如Windows Media Player 7或更高版本）观赏。不过软件需要先行安装Windows Media Player 10。该软件也没有识别正版机制。

很容易地制作视频故事



某些功能甚至超过了Photoshop

与PhotoShop抗衡——Paint Shop Pro



□类型：图像处理　　□版本：9.0
□大小：98.7MB　　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98SE/2000/XP　　□主页：http://www.jasc.com
□下载：http://www0.jasc.com/pub/en/psp900entr.exe

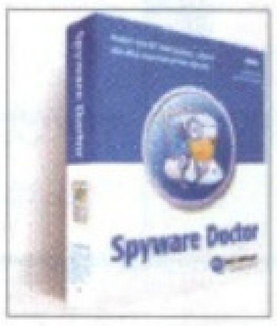
Paint Shop Pro是一款由Jasc公司出品的优秀图像处理工具，凭借其强大丰富的功能和方便简单的操作，已成为Photoshop的强劲对手。软件界面美丽大方，支持30多种图像格式，包含多种高级编辑工具，最新的9.0版本更加入了众多新特性和新工具。编辑照片、创建图形、着色和渲染……所有这些都在一个高度个性化的工作环境里完成，增强了软件的易用性，大大提升了软件处理效率。软件可更好地支持数码相机设备，提供数码相机噪点滤波工具，可扫描照片并在智能保留图像原始构架的基础上清除图像噪点；色差滤波工具可消除数码照片中的“紫边”；填充闪光过滤器可补偿影像的曝光不足，逆光过滤器可纠正感光过度区域；新版本对一些主流相机型号的Raw图像（数码底片）完全支持，当转换Raw图像在Paint Shop Pro中使用时，可设定白平衡、曝光和锐化等级。

Paint Shop Pro 9的Art Media工具包括画笔、粉笔、彩色蜡笔、彩色铅笔和铅笔斑痕等；调色刀和涂片工具可在画布上实时地混合涂料；作品擦除器则可方便地从画布中清除涂料；新的混合调色板提供了一个脱离画布的区域来试验和混合自定义颜色；Art Media Layers允许调整画布结构，为他们的艺术作品进行照明和涂绘湿润；通过图像描摹选项，可用现实主义笔触来绘制图像。

Paint Shop Pro 9增加了矩形和椭圆形工具，使按钮、横幅和其他自定义图形简单化；对称工具允许用户创建多边形和星形，然后将它们编辑为自定义形状，用户能在任何时间编辑形状属性；文本工具则提供竖直排列文本选项和新的平滑选择、以小字体显示平滑整洁的文本；钢笔工具能方便地向图像添加划线和曲线。

Paint Shop Pro 9大大增强了软件的效率。新的历史面板能跟踪每一次应用于图像的命令，从而方便地管理复杂的编辑设计；强大的选择撤销功能，允许用户方便地撤销编辑历史中的任何步骤而不影响之前和之后的操作，可保存选择的历史步骤到剪贴板或作为其他图像使用的手稿；通过资源分类用户能以设计方案或灵活的资源分类来组织他们的Paint Shop Pro资源文件；打印布局中新增文本选项，使得向图像中添加自定义说明和标题变得更加简单；浏览器中新的信息窗口允许用户查看图像的详细资料、创建作者信息和EXIF数据；还可在浏览器中通过EXIF数据寻找特定的照片。

间谍软件杀手——Spyware Doctor



□类型：网络安全　　□版本：2.1
□大小：2.54MB　　□性质：共享（部分功能不能使用）
□平台：Win9X/Me/2000/XP　　□主页：http://www.pctools.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200423/sdtrial.exe

Spyware Doctor是一款非常优秀的spyware（间谍软件）清除工具，凭借其强大的“反间谍”功能，获得了著名的CNET下载站点5星的评价，周下载量逾50万次。该软件可保护你的PC，检测、阻挡及清除数千种潜在的spyware、adware、特洛伊木马、击键记录程序和跟踪程序。软件易于使用，具有直观明晰的使用界面，初学者也能很快上手。内置包含数千种已知spyware的数据库，并不断更新。一旦安装，其监控组件就会启动，使你的系统处于保护之中。如果正为spyware而烦恼，不妨试试Spyware Doctor。

此类软件越来越多，这个最容易上手

新鲜的感觉——Fresh System

操作简单、使用方便、快速高效

□类型：系统维护　　□版本：2.1.4
□大小：2.63MB　　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/NT/XP　　□主页：http://www.ctnetsoftware.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200423/fresh.exe

Fresh System是一款优秀的系统维护工具套装，可帮助卸载不再使用的程序、管理Windows启动时运行的程序、清理临时文件、查找相同文件、搜寻空文件夹、清除

所有Internet“痕迹”，使电脑保持清洁和顺畅运行。该软件最主要的一个功能就是卸载软件，虽然Windows提供了基本的“添加/删除程序”，但有时效果并不好，而Fresh System的卸载功能则强大得多。软件可显示Windows启动时加载的所有程序，可方便地选择禁止和删除，节省系统资源。软件还可以搜索空文件夹，能从电脑中搜索从未使用过的文件夹——在笔者的电脑上竟然发现了585个空文件夹。Fresh System操作简单、使用方便，可谓快速高效，推荐下载。

按钮和功能选项布置更合理，使用更方便

新的刻录体验——Nero 6 Reloaded

□**类型**：光盘刻录 □**版本**：6.6
□**大小**：70.3MB（三个组件） □**性质**：共享（1个月试用期）
□**平台**：Win9X/2000/XP/2003 □**主页**：http://www.nero.com
□**下载**：http://www.nero.com/en/nero-prog.php

在著名的刻录软件Nero 6.0发布一年多后，刻录爱好者翘首以盼的新版本终于来到了我们面前。跟大家猜测的不一样，新版本不是7.0，而是6.6，并冠以“Nero 6 Reloaded”，意思就是“重装上阵”，这不由让人想起了电影《黑客帝国2》。Nero 6 Reloaded的改进很大，主要更新如下：对功能组件控制中心Nero StartSmart进行了改进，全新设计的界面更精致漂亮，外观更圆润，按钮和功能选项布置更合理，给人以视觉上的享受；增强了软件的实用性，改善了与WinXP自动播放功能的兼容性。更新后的Nero Burning ROM 6和Nero Express 6支持短lead-out（导出区）录制，增加了对DVD Media手动设置选项，更加人性化，增加DVD超刻设置。另外Nero Express 6可对数据进行树状浏览。全新的NeroVision Express 3支持在DVD-RW/DVD-RAM上的DVD-VR（输入/编辑），支持从DVD+VR、DVD-VR、DVD-Video、SVCD和VCD上的内容输入，改善了捕捉支持，采用新的菜单模板选择器，改善了音频/视频的智能编码，提供Burn-at-once（立即刻录）特性。新的Nero Recode 2支持将文件编码为Nero Digital，并改进了同CE设备的兼容性，增加DVD Media的手动设置，现在可使用双字幕和双声道。新的Nero ShowTime 2支持H.264/AVC（一个新的视频编码国际标准，非常高效，能以很小的文件存储较高质量的图像；另外它还具有可延展性，可生成从手机上使用的3G标准到高清晰度（HD）标准的视频图像）回放和CPRM保护内容。新增Nero MediaHome功能组件，利用Nero MediaHome Server可在局域网上共享媒体文件；可将媒体文件自由转码为UPnP（即插即用）装置能识别的格式，可自动检测网络上的UPnP装置；可获取Nero MediaHome Network的媒体文件，并在Nero ShowTime中进行播放。新增Nero PhotoSnap功能组件，可对照片进行编辑和浏览。

不管你是专业用户还是普通用户，相信Nero 6 Reloaded都能使你的数码媒体工作变得轻松。

软件升级快报

iTunes 4.7简体中文版：苹果公司推出的优秀媒体播放工具。新版本内置最新的QuickTime 6.5.2简体中文版，新增对iPod Photo设备的支持。下载地址：http://akamai.info.apple.com/iTunes4/WW/win/CH019-0280.20041026.65Gr4/iTunesSetup.exe。

IE6 SP2累积安全更新程序KB834707：该更新包含Windows XP SP2中的IE6 SP2自发布以来的所有安全漏洞（5个远程代码执行和3个信息泄露漏洞）修补。下载地址：http://download.microsoft.com/download/1/c/9/1c96f9fb-0e0f-44bc-817a-8ec7a1975dac/WindowsXP-KB834707-x86-chs.exe。

WinRAR 3.41：优秀的压缩软件。新版本的“最快”RAR压缩模式可提供更高的压缩速度和较低的压缩率；可解压缩由UNIX压缩工具和7-Zip创建的压缩文件；编辑压缩文件时，WinRAR在检测到文件被修改后会立即提示更新；在修复一个包含恢复记录的压缩文件时，可显示操作进度。下载地址：http://www.rarlab.com/rar/wrar341sc.exe。

Nero CD-DVD Speed 3.4：专业光驱检测工具。新版本测试数据光盘时，可将测试结果记录在碟片中；光盘质量测试增强了对一些刻录设备的兼容性；改善了得分系统。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_342.zip。

IrfanView 3.95：小巧强悍的图像浏览工具。新版本增加TIF保存选项和批量选项；新增按EXIF日期和图像宽/高比排列缩略图选项；可显示标题栏的完整文件路径；更新了一些插件。下载地址：http://www.irfanview.com/main_download_engl.htm。

ACDSee 7（build 47）Update：该升级包提供了对RAW格式相机的额外支持；可自动旋转基于EXIF方向标记的RAW图像；改善了RAW输出质量；提供完整的帮助文件，包括目录和搜索功能。下载地址：http://files.acdsystems.com/english/products/acdsee/patches/43-47-update.exe。

在Excel图表家族中有一类很特殊的图表——数据透视图表。数据透视图表拥有非常强大的分析特性，它可以立即将大量繁杂的数据恰到好处地转换成汇总表；同时它又极具交互性，可根据想像任意重新编排数据，甚至可以根据自己的习惯将项目分组。以前需要通过复杂公式才能实现的统计功能，用透视图表却轻而易举。下面我们以实例说明数据透视图表的惊人表现。

文字和数据的彼端

——Excel图表功能连载（完结篇）

Microsoft Office Excel 2003

■重庆 烟波

1.创建数据透视表

图1是某银行今年9月份在重庆、成都、西安三地的开户记录，总共有1910个记录。因为数据太多，以当前的数据形式，并不能给出一个清晰的概念，要想得到更为有效的数据，就得对这些数据进行汇总。汇总一个数据库从本质上讲就是回答有关数据问题的过程，下面这些问题可能是管理层感兴趣的：

按照账户类型划分，每个分行的新开户储蓄总额是多少？

不同账户类型的开户金额分布情况如何？

银行出纳对何种类型账户开户最多？

各个分行各自的统计金额是多少？

如果精通公式，编辑公式计算也能解答这些问题，但数据透视图表是更好的选择。创建数据透视表仅需要很少的时间，而且并不需要一个公式，只需要简单地单击几个按钮，就可以使数据转换成一个交互式图表。

图1

图2

（1）在图1所示的工作表中，单击“数据”→“数据透视表和数据透视图”菜单项，打开向导（图2）。Excel为数据透视图表提供了多种数据来源，这里的数据源即当前工作表，因此选择“Microsoft Office Excel数据列表或数据库”。我们先创建单一的透视表（透视图后面再介绍），因此报表类型选择“数据透视表”。选择完毕后单击“下一步”继续。

（2）在第二步中，需要指定具体的数据源区域。如果当前工作表中有数据，向导会自动选定当前工作表中的所有数据作为源数据区域（图3），如果使用其它位置的数据，需手动选择。确认源数据区域无误后，单击“下一步”继续。

图3

提示： 可以使用不同工作簿的数据，只需设置好数据位置。

（3）布局与选项

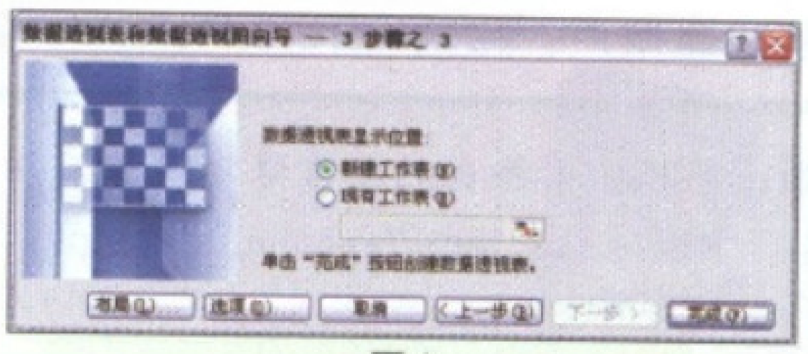


图4

在最后一步中，指定数据透视表的位置，如果选择“新建工作表”选项，Excel会插入一张新的工作表，如果选择“现有工作表”选项，数据透视表就会出现在当前工作表中（图4，选择“现有工作表”可使用输入框后面的区域选择按钮指定开始单元格的位置）。

选项设置

Excel为确认数据透视表的外观和功能提供了很多的选项。要访问这些选项，在“数据透视表和数据透视图向导”对话框的最后一步单击“选项”按钮，进入“数据透视表选项”对话框（图5）。也可以在创建好图表后右键单击数据透视表中的任何单元格，从快捷菜单中选择“表格选项”进入。下面是“数据透视表选项”对话框中的各项说明。

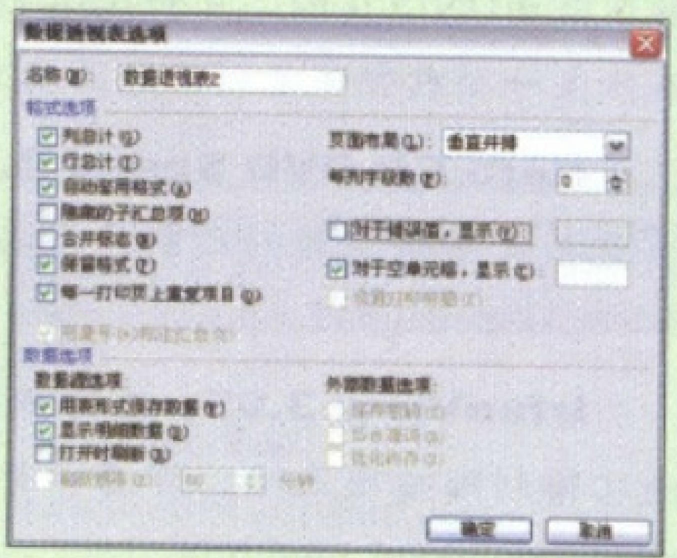


图5

名称： 为数据透视表命名，Excel默认的命名规则是“数据透视表N”。

列总计： 如果想对列中显示的项目计算总计，选择该复选项。

行总计： 如果想对行中显示的项目计算总计，选择该复选项。

自动套用格式： 应用默认的自动套用格式。

隐藏的子汇总项： 如果想让页字段小计中包含表中隐藏的项目，选择该复选项。

合并标志： 让 Excel 合并行和列标签所占有的单元格，而不是让标签位于第一个单元格。这样做可使数据表的可读性更强。

保留格式： 当数据透视表更新时让 Excel 保留当前的格式。

每一打印页上重复项目： 当打印一份数据透视表报表时，每页都设置行标题。

用星号（*）标注汇总： 当数据透视表来源于 OLAP（联机分析处理）外部数据源时，该功能才能使用。如果选择它，所有包括隐藏的项目及显示的项目的小计和总计后将显示一个星号。

页面布局： 可指定页字段的排列方式（水平和垂直）。

每列（行）字段数： 指定每一列（行）排列的页字段数。

对于错误值/空单元格显示： 可指定一个值表示错误/空白的数据透视表单元格，对数据透视表报表无效。

设置打印标题： 选中该项可在数据透视表将字段和项的标志用作行和列的打印标题。

用表形式保存数据： 如果选中该选项，Excel 将额外保存一份数据（称为数据透视表高速缓存），它可在数据表打开或布局改变时，更快地实现对数据表的重新计算，如果不选择则每次打开表时需要手动更新数据。

显示明细数据： 双击数据透视图表中的单元格，可新建工作表查看该记录明细数据。

打开时刷新： 每次打开工作薄，都将刷新数据透视图表。

刷新频率： 如果连接到外部的数据源，可指定工作薄打开时数据透视表的刷新频率，以同步外部数据的改动。

保存密码： 如果连接到外部数据源需要密码，可将密码保存作为报表的一部分，这样不用每次都重新输入密码。

后台查询： 选中该选项时，Excel 在后台运行外部数据库查询，而你可以继续工作。

优化内存： 该选项可以减少在刷新外部数据库查询时使用的内存量。

单击“布局”按钮，可设计数据透视表的实际布局，也可对已建好的数据透视表使用“数据透视表字段列表”工具栏布置该数据透视表（详细操作见插文）。当单击“数据透视表和数据透视图向导”的“布局”按钮后，将弹出如图6所示的对话框。源数据工作表中字段以按钮形式出现在对话框右边，左边就是透视表的布局，只需将右边按钮拖到此布局的合适位置上即可。

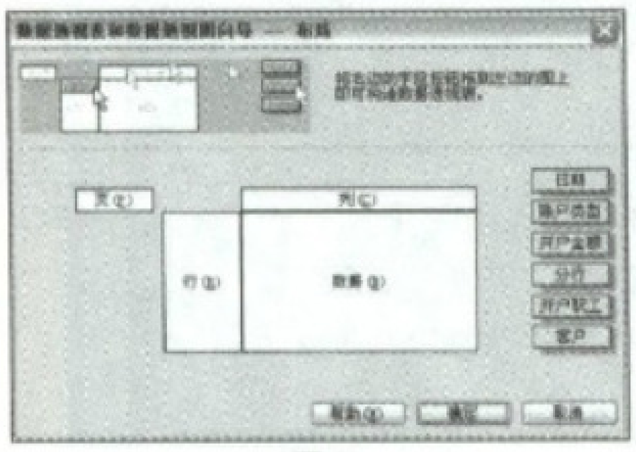


图6

数据透视表的布局总共分为4个区域：

页：拖放至此处的字段，其值在数据透视表中以页项目出现，位于透视表的最上面。

行：拖放至此处的字段，其值在数据透视表中以行项目出现，位于透视表的左边。

列：拖放至此处的字段，其值在数据透视表中以列项目出现，位于透视表的上边。

数据：拖放至此处的字段，即为数据透视表汇总的对象。

提示： 可将多个字段拖放到同一个区域中，当然也不是所有的字段都要用到，用不到的字段（大多数是不利于作为统计依据的字段）可以不出现在数据透视表中。

拖放至“数据”区域的字段，如果含有数字值，“数据透视表和数据透视图向导”使应用 Sum 函数根据一定规律求和；如果该字段不包含数字值，“数据透视表和数据透视图向导”使用 Count 函数统计其个数。

在拖放字段布局时，可双击某个字段按钮对其进行定制。例如图7，双击“开户金额”按钮，打开“数据透视表字段”对话框，更改默认的求和函数，改用其他函数进行汇总。如果将一个字段拖放到了不正确的位置，将其再次拖出布局区域即可取消。

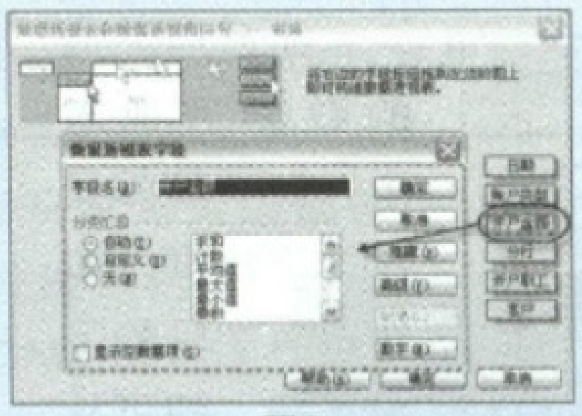


图7

如图8所示就是拖动一些字段按钮到布局区域后显示的对话框。这个数据透视表将显示“开户资金”

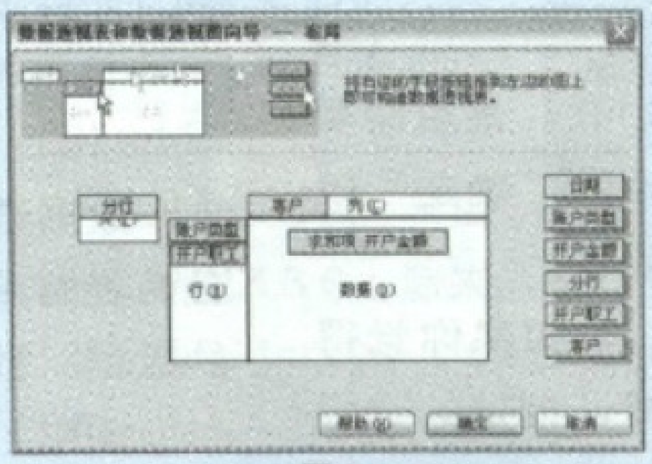


图8

安博士
杀毒软件
2005单机版

超低价格
超级安全

全国震撼价
36.5元

每天只需一毛钱
保障您电脑的安全环境！

强大的互联网防护功能
+
界面及设置的高便利性
+
即时的警告、通知窗口提供全方位的预警报告
+
强大的自身监视功能
快速的升级速度

全世界三千万计算机用户的选择

AhnLab　Junnet 骏网集团

安博士信息安全技术有限公司
地址：北京海淀区北三环西路43号青云当代大厦1701室
电话：010-62196008　传真：010-62196003
邮编：100086　网址：www.ahn.com.cn

销售服务电话　骏网集团　总经销

北京万众：010-82627436
广州骏网：020-61246080
西安万众：029-85513958
沈阳骏网：024-83960180
广州旭网：020-38809051
济南骏网：0531-8958403
上海骏网：021-63280482
成都骏网：028-85455440
重庆骏网：023-89084990
武汉骏网：027-51854020
昆明旭网：0871-5107563
杭州骏网：0571-56770952

邮购信息
万众软件俱乐部
汇款地址：北京双榆树101号信箱
传　真：82627436-1009
网　址：www.junnet.cn
Q　Q：72851291-9003

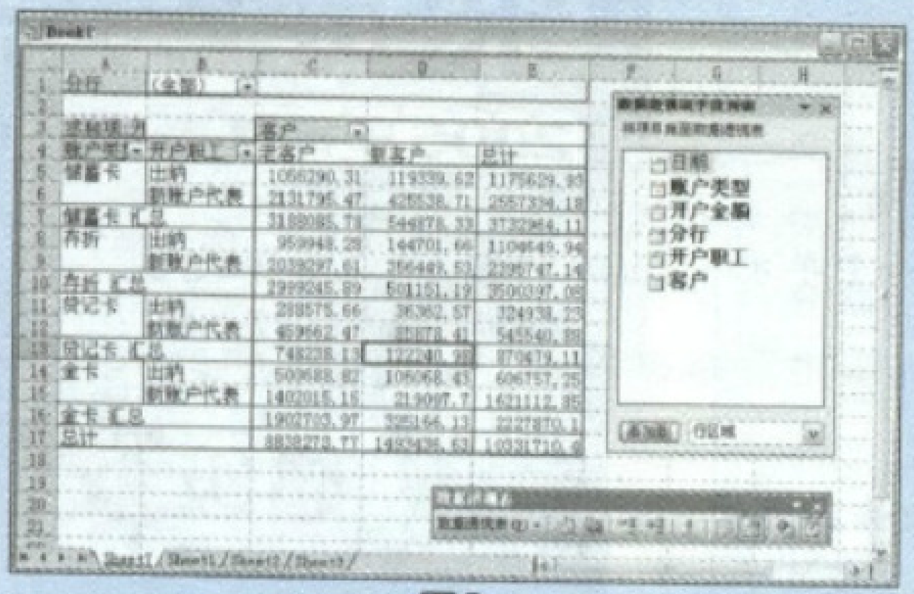


图9

按“账户类型”(以及“开户职工”)和“客户”分类的求和结果。此外，“分行”字段作为页字段出现。单击“确定”按钮回到“数据透视表和数据透视图向导”对话框，接着单击“完成”将得到如图9所示的数据透视表。

使用“数据透视表字段列表”工具栏布置数据透视表

若喜欢在工作表中直接布局数据透视表，可使用“数据透视表字段列表”工具栏。这个方法和上面探讨的使用对话框布置数据透视表非常类似，依然是通过拖放字段来布局。在“数据透视表和数据透视图向导”的第三步，不单击“布局”按钮，直接按“完成”，Excel将显示一个类似于图10的数据透视表模板。从“数据透视表字段列表”工具栏拖放字段到该模板中，或选择该字段名，从下拉列表中选择位置，然后单击“添加到”按钮。添加或删除字段时，Excel便会不断更新数据透视表。因此，如果最后拖放数据项目，这个方法很容易使用。

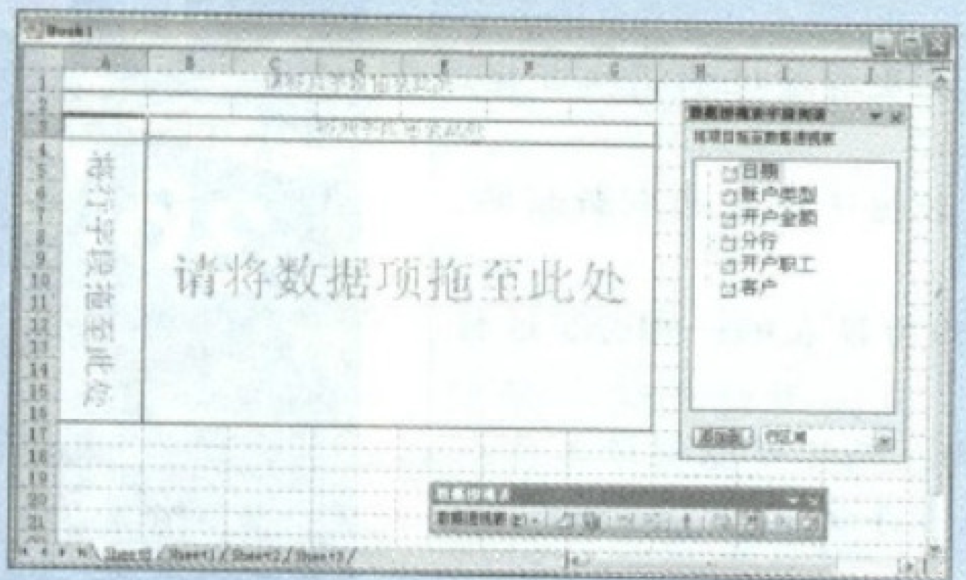


图10

提示： 如果拖放失误，只需从模板中拖出该字段即可，Excel自会从数据透视表模板中将此字段删除。

(4) 使用和完善图表

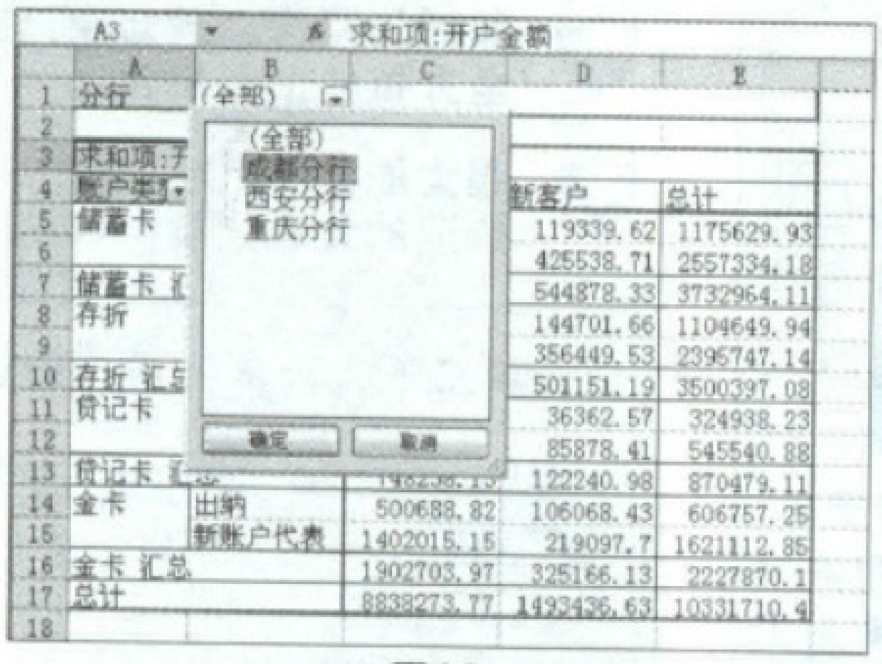


图11

在最后完成的数据透视表中，各字段都显示为下拉框。如单击页字段的下拉按钮，即可从弹出的下拉列表中选择需要在页字段中显示的项目，也可选择为“全部”，以显示所有数据（图11），最后需要单击“确定”以确认。

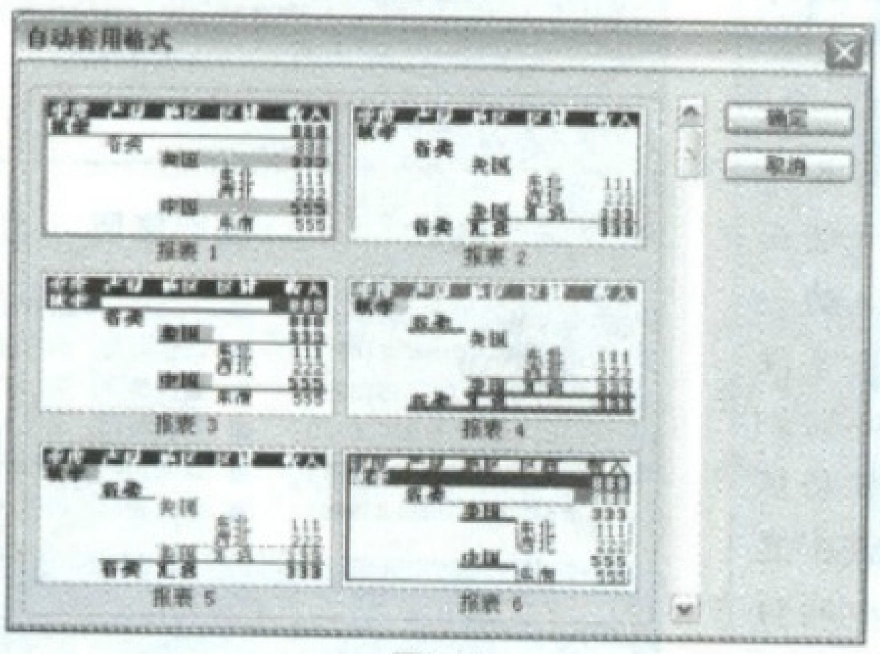
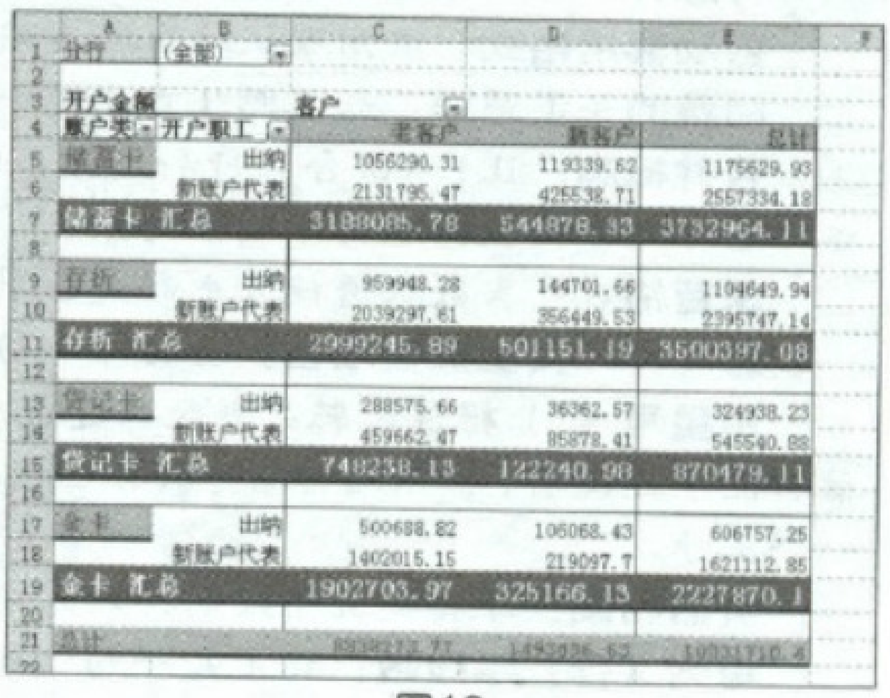


图12

如果你觉得默认创建的数据透视图不醒目，你还可以通过“自动套用格式”功能来美化数据透视表。操作如下：

从数据透视表中任选一个单元格，然后单击“格式”菜单→“自动套用格式”菜单项，打开“自动套用”对话框，从中选择一个格式即可（图12）。“自动套用格式”的前10个选项作为报表列出，其余作为表列出。报表类目中的格式会改变数据透视表的布局，如果不喜欢该结果，请选择“编辑”→“撤销”菜单项，改回原来的形式。建议大家选用后面12个表类目中的格式，如图13即为套用格式“表2”后的透视表。



分行	(全部)			
开户金额		客户		
账户类	开户职工	老客户	新客户	总计
储蓄卡	出纳	1056290.31	119339.62	1175629.93
	新账户代表	2131795.47	425538.71	2557334.18
储蓄卡 汇总		3188085.78	544878.33	3732964.11
存折	出纳	959948.28	144701.66	1104649.94
	新账户代表	2039297.61	356449.53	2395747.14
存折 汇总		2999245.89	501151.19	3500397.08
贷记卡	出纳	288575.66	36362.57	324938.23
	新账户代表	459662.47	85878.41	545540.88
贷记卡 汇总		748238.13	122240.98	870479.11
金卡	出纳	500688.82	106068.43	606757.25
	新账户代表	1402015.15	219097.7	1621112.85
金卡 汇总		1902703.97	325166.13	2227870.1
总计		8838273.77	1493436.63	10331710.4

图13

2. 处理数据透视图

(1) 创建数据透视图

创建了数据透视表后，数据透视图实际上单击一次即可完成。首先确定数据透视表中至少有一个行字段，然后在数据透视表中选择任意一个单元格，接着单击数据透视表工具栏或标准工具栏中的图表向导按钮，数据透视图就出来了（图14）。也可通过右键单击数据透视表中的任一单元格，从工具栏快捷菜单中选择“数据透视图”，或单击透视表中的任一单元格并按F11键。

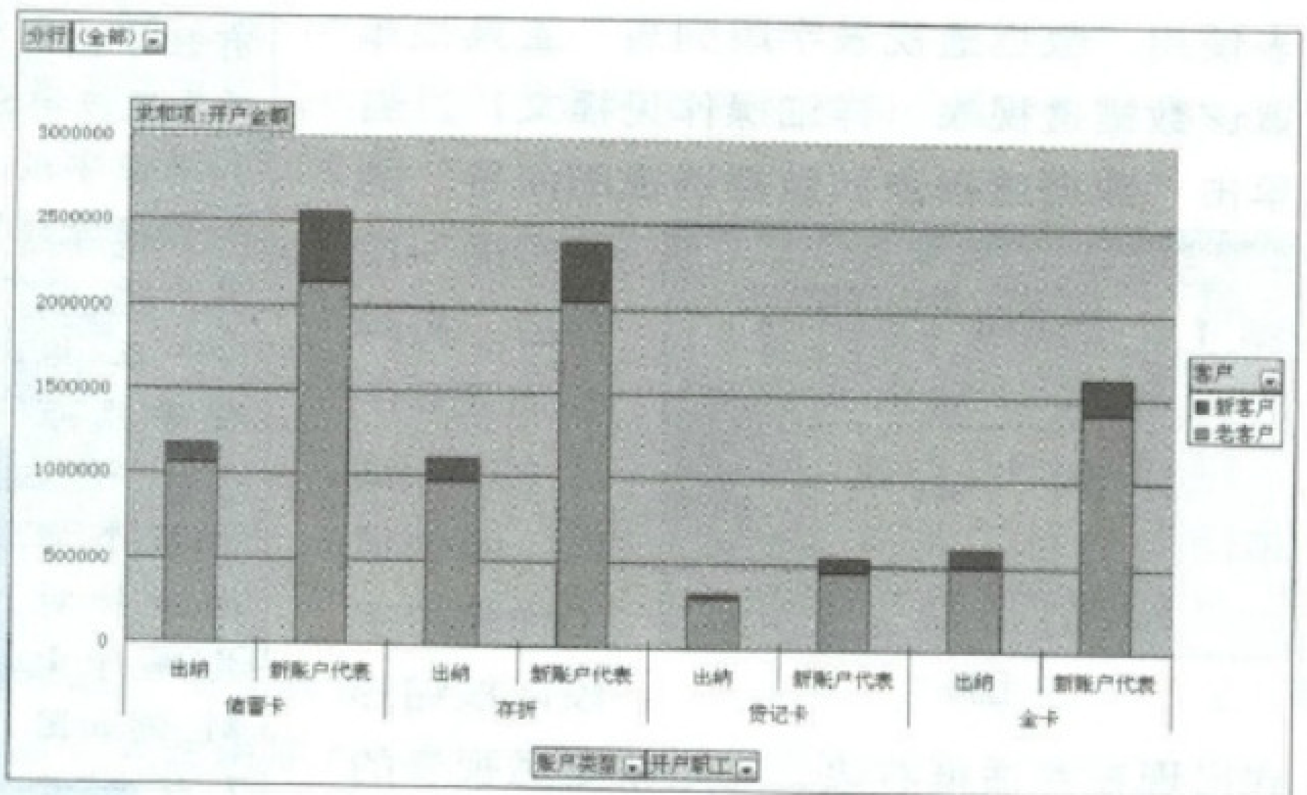


图14

提示： 在前面的“数据透视表和数据透视图向导”的第一步中，如果在“所需创建的报表类型”中选择“数据透视图（及数据透视表）”，那么在创建数据透视表的同时将创建数据透视图。

(2) 修改数据透视图中显示的数据

数据透视图实质上是数据透视表的一个图形表示，而且两者链接在一起，数据透视图准确显示了数据透视表中的数据。数据透视表中的所有字段按钮也同样出现在数据透视图中，你可以直接在数据透视图中改变其字段按钮的设置，这些变化同样会反映到数据透视表中，以实现数据透视图的交互变化。P

测试利器还是显卡梦魇 3DMARK简史与3DMark05详析

■晶合实验室 魔之左手

3DMark的家——FutureMark（Madonion）公司成立于1997年，其开发组和市场部门分别设在美国和芬兰。该公司的名称经历了FutureMark→Madonion→FutureMark的变化：在推出3DMark99/99 Max之后，FutureMark便更名为Madonion（疯狂洋葱），而以FutureMark的名字再次出现在大家面前，则是在发布PCMark2002之后，推出3DMark03之前。

但这并非是单纯的名称变更，在发布PCMark2002后，Madonion已从开发单一内容测试软件转向多系列测试软件的开发，1999年与BAPCo（商业应用软件公司）的联盟，让Madonion得到了SYSmark系列整机测试软件的发行权，并联合推出了在线PC测试系统，用在线方式为用户提供客观的性能数据分析及系统相关信息。重新整合并命名为FutureMark后，该公司从偏重开发变成开发与代理、服务并重的公司。加上后来发布的MobileMark软件，FutureMark早已不再是单纯的图形性能测试软件厂商，而拥有了比较全面的电脑性能测试软件。

在众多让FutureMark自豪的测试软件中，历史最悠久、版本最丰富、最华丽、也最为大众接受的无疑是3DMark系列。与大多数测试软件不同，3DMark系列不仅为测试人员提供了相对客观的硬件测试方式，且还因其相对简单易用、运行快速、场景华丽而受到广大DIY爱好者的欢迎。

3DMark的前世今生

尽管对于目前市场上的主流显卡来说，3DMark03已是比较严酷的考验，但随着新一代显示芯片的推出，FutureMark对一款又一款3DMark03成绩轻易超万分，甚至直逼20000分大关的显卡，显然有些“不满”。为保证测试结果对显卡性能的参考价值，它不得不在2004年下半年就提前推出了新一代显卡测试软件——3DMark05。在新的3DMark再次震撼我们的视觉及钱包，并打击显卡厂商们的自信之前，让我们先重温一下其发展历史。

初出茅庐——3DMark99/99 Max

于1998年10月推出的3DMark99，尽管刚发布时并不被看好，但它却赶上了时机：1998～1999年NVIDIA以TNT/TNT2/GeForce256显示芯片向3dfx发起挑战，3D游戏API大战中Glide和OpenGL渐趋式微，微软的Direct3D在游戏市场上攻城掠地，而玩家和媒体都苦于缺少一款可信且较全面的Direct3D性能评估软件，于是3DMark99迅速成为很多评测人员和玩家测试显卡的必备软件。当然，从今天的角度看，3DMark99并不很成熟，影响力也要小得多，一些著名的评测组织就从来没有使用过3DMark99。

3DMark99

3DMark99的测试基于DirectX 6.0，后来升级的3DMark99 Max版增加了DirectX 6.1的相关测试。3DMark从一开始就以实际游戏能力测试为重点，3DMark99便采用了Max-FX——一款效果在当时堪称华丽的3D引擎，与早期著名的DirectX 5.0测试软件Final Reality的引擎有一

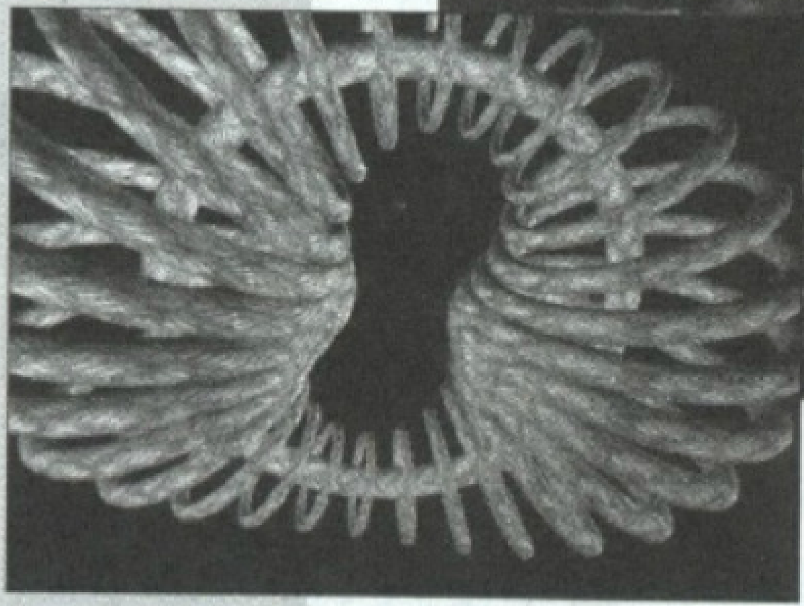
定亲缘关系，但遗憾的是，似乎没有任何一款较为出名的游戏采用该引擎。

3DMark99使用独立的游戏场景测试和特效测试，测试成绩可上传至网上数据库，与其他人的成绩进行比较，这一传统特色一直延续到今天。需要注意，基于DX 6.1的3DMark99 Max版在测试场景和成绩方面都与3DMark99略有差别，这与后来3DMark 2001和3DMark 2001 SE的关系完全不同。3DMark 99 Max引入了一些新的显卡特性，比如碰撞贴图测试。1999年下半年主流系统（450MHz处理器、128MB PC100/133 SDRAM、TNT2 Pro 16MB显卡）的成绩为3700分左右（默认测试项目为800×600@16bit）。

走向成熟——3DMark 2000

到2000年3DMark 2000推出时，我们看到的公司标志已变成了MadOnion。这款软件仍采用基于游戏场景的基准测试，它面向DirectX 7.0，引入了T&L测试（允许软件模拟），并增加了对SSE指令集及Bump Mapping（凹凸映射）等技术的支持。3DMark2000仍基于Max-FX引擎，但采用了更复杂的游戏场景，Game1和Game2分别是第三人称直升机射击游戏及冒险游戏场景，每个测试场景都分别在低、中、高3种图像质量设置下进行测试。此外它还提供了CPU能力、多边形产生速率（包括光源测试，构成完整的T&L测试）、填充率和内存带宽、AGP贴图速度等测试项目，但最终成绩仅取决于所有游戏场景测试的帧数。

3DMark 2000场景



3DMark 2000中1个单向光源和7个点光源情况下的多边形生成速度测试，检验基于DX 7的T&L性能。

3DMark2000是一款走向成熟的作品，后来的3DMark版本在测试方式、项目、基本设置等方面都基本沿用了其框架。比较有趣的是，它的场景比3DMark99 Max复杂得多，因此成功地把当时最新最强的系统（800MHz以上处理器、128MB SDRAM、GeForce256等级显卡）的成绩拉低到3500分左右，此后的每一版本都会延续这一传统，将把在前一版本中得分过万的测试平台，拉到3500～4500分的水平上。

在目前安装DirectX 9的系统中，3DMark 99/2000系列已不能运行。

大红大紫——3DMark 2001/2001 SE

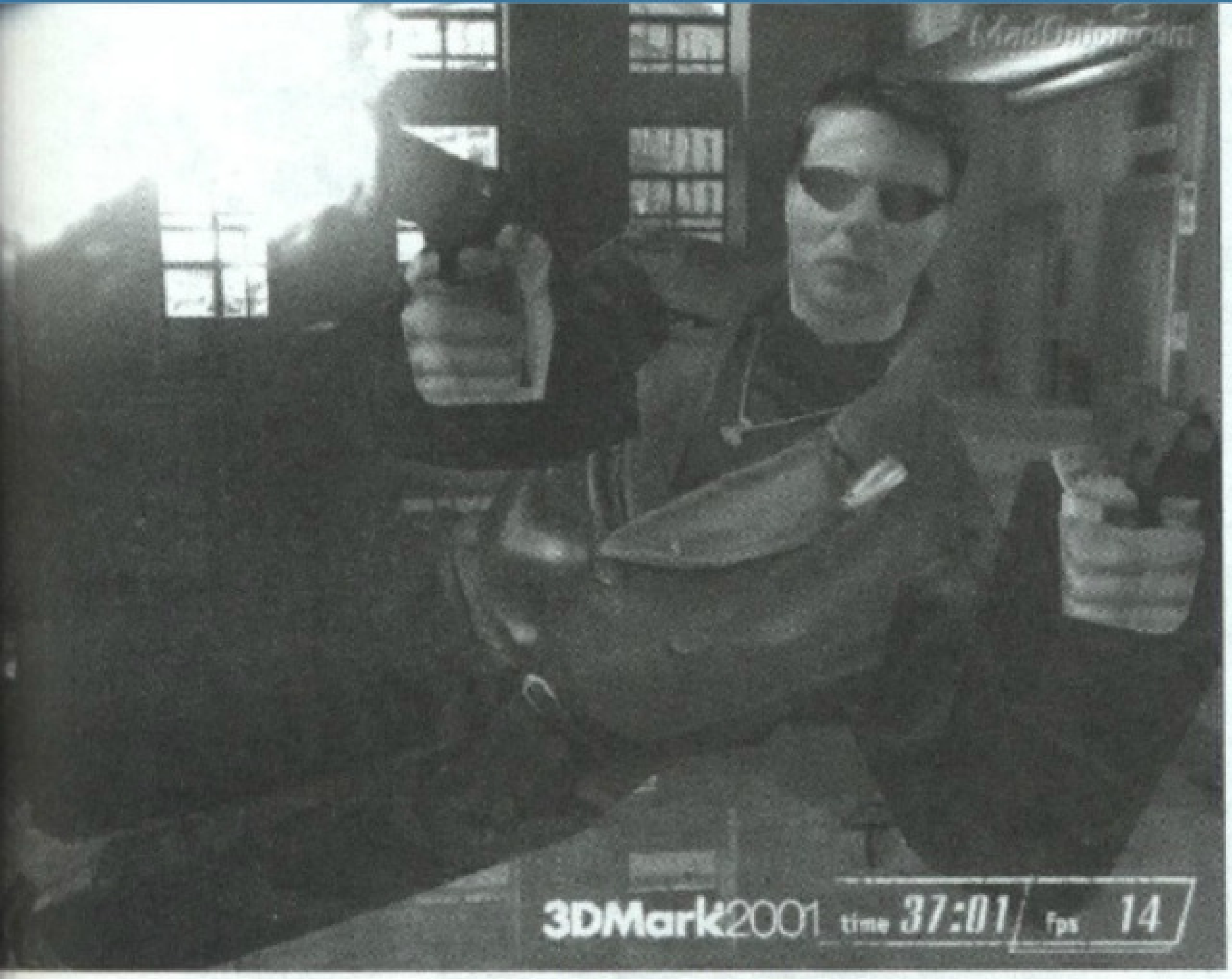
2001年推出的3DMark2001是我们目前仍在使用的最低版本的3DMark，它支持DirectX 8（这是个划时代的版本）标准的硬件Vertex Shaders（VS，顶点渲染器）和Pixel Shaders（PS，像素渲染器），而当时市面上只有NVIDIA的GeForce3显卡能支持该规格。3DMark2001仍采用Max-FX引擎，提供了对DXTC/S3TC纹理压缩、DOT-3凹凸贴图、环境贴图、FSAA（全屏抗锯齿）等新特性的支持，但不再提供CPU和AGP带宽测试，并且只提供低细节和高细节两种场景模式（最后一个场景“Nature”则只有一种细节设置）。3DMark 2001的第3个测试项目模拟了那时正当红的电影《黑客帝国》中的场景，给人留下了深刻印象。

3DMark2001场景

尽管宣称是DirectX 8测试软件，但3DMark 2001只有最后一个场景需要显卡硬件支持DX 8，其他支持DX 7

为什么3DMark要尽力避免过高得分？

这主要是因为对不够复杂华丽的场景来说，高速显卡处理每一帧图像的速度（特别是渲染速度）过快，而交付给CPU的运算（一些建模相关的运算）和与内存之间的数据交换（大容量材质等）远远跟不上其需要。3DMark成绩达到12000～15000分后，相关场景的帧数已高到一定程度，使得此时显卡需要等待其他设备的数据，因此这一成绩不再反映显卡的满负荷性能表现，而是系统整体表现，这便脱离了FutureMark/Madonion开发3DMark的目的。



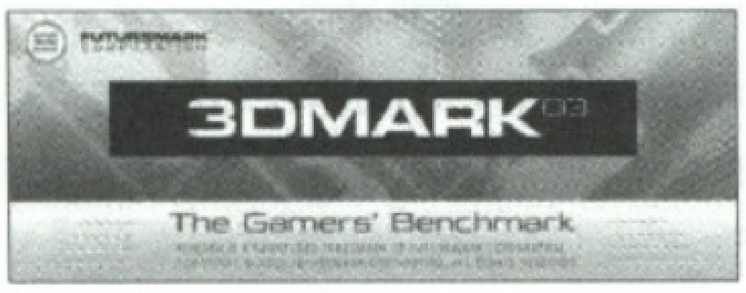
3DMark2001场景

的显卡同样可运行前3个场景并得到最终成绩。当然，缺少一个场景的得分会使这些显卡的成绩受到一些影响，但我们来看看3DMark2001的成绩计算方法：总分=（Game1低细节+Game2低细节+Game3低细节）×10+（Game1高细节+Game2高细节+Game3高细节+Game4）×20，Game 4帧数的加权分与其他场景的高细节是一样的，再考虑到这一场景的帧数比其他场景低得多，因此对总分的影响远比想像中小。很明显，后来3DMark03中特殊的记分方式就是参考显卡在3DMark 2001的表现而修订的，以拉低硬件架构较为落后的显卡的得分。

3DMark 2001 SE于2002年发布，可支持DirectX 8.1，PS（像素渲染器）版本更新至1.4版，但增加的场景并不计算入总分。而当时ATI的RADEON 8500显卡支持PS 1.4，NVIDIA GeForce3/4 Ti显卡则仅支持到PS 1.3版本，于是这两个公司之间就这一版本3DMark的公正性之争大打口水战。这种争论一直延续到3DMark03中，这也从一个侧面反映出3DMark测试软件在业界的影响。

需要注意的是，只有3DMark 2001 SE 3.30版可在安装DirectX 9的系统中运行。

荣耀与非议并存——3DMark03



2003年初发布的3DMark03终于抛弃了Max-FX引擎，开始支持DirectX 9，且在界面等方面的改进非常明显。它的4个测试场景："Wings of Fury"、"Battle of Proxycon"、"Trolls Lair"和"Mother Nature"对API的要求更加复杂：第一个场景为飞行战斗，需要显卡硬件支持DX 7；第二和第三个项目是室内场景，要求显卡硬件支持DX 8；最后一个场景则是纯DirectX 9测试，需要显卡支持顶点渲染器2.0和像素渲染器2.0。3DMark03仅提供了32位色的测试，并取消了低细节测试项目。

3DMark03采用了非常古怪的总分计算方式：总分=Game1×7.3+Game2×37+Game3×47.1+Game4×38.7，如果要得到测试结果，显卡至少要硬件支持DirectX 8。由于基于DX 8的第二和第三个场景采用了1.4版的像素渲染器，对于NVIDIA当时主流的GeForce4 Ti系列非常不利，再加上所谓的驱动“作弊”风波，又一次掀起了ATI与NVIDIA及双方拥趸之间的争执，同时FutureMark也不得不频繁更新版本，在不长的时间内就将其版本号更新至3.40。

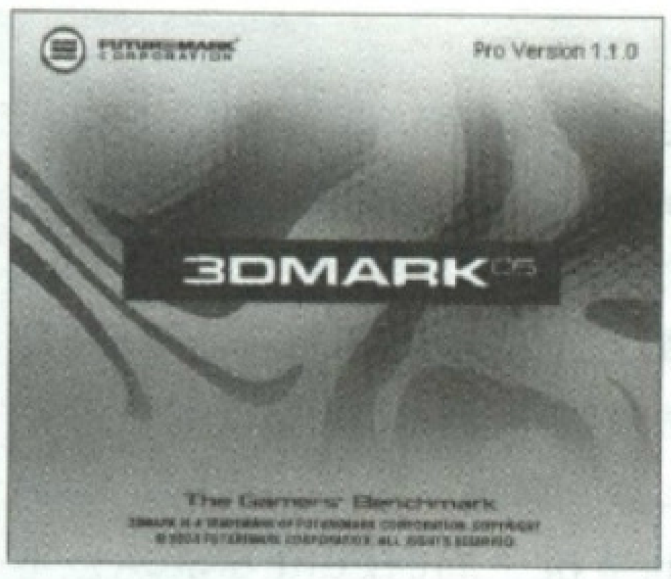
↓→3DMark03场景

尽管3DMark03推出之初便因其“变态”的系统需求而著称，顶级的NV30/35（GeForceFX 5800/5900系列）和R300/350（RADEON 9700/9800系列）在第二个场景的运行中就不算流畅，在3GHz级别处理器的支持下得分也仅在5000左右。不过，随着真正的第二代DirectX 9显卡推出，加倍的顶点和像素渲染管线、更先进的架构使显卡对复杂场景的处理能力成倍增加，几乎在一夜之间，3DMark03的万分大关全面失守。于是，来自FutureMark的新考验又一次现身，这就是3DMark05……

深入 3DMark05

3DMark05是个非常特殊的版本，不仅界面与3DMark03基本相同，而且也基于DirectX 9。当然它也有小部分升级，即支持DirectX 9.0C及Shader Model 3.0（以下简称SM 3.0）标准。同时3D-Mark05也变成了纯DirectX 9测试软件，那些硬件上仅支持DX 7/8的显卡将不在支持之列。

需要注意的是，硬件支持DirectX 9的显卡中，目前只有NVIDIA

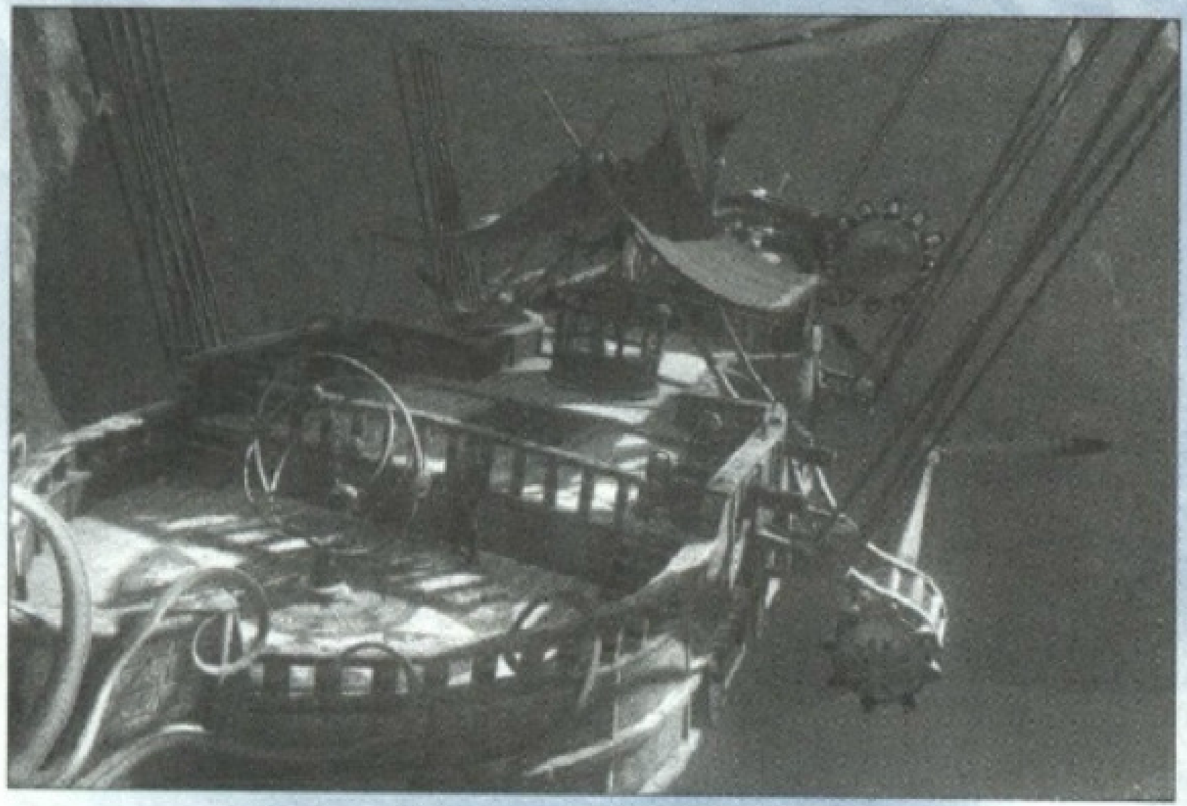


提供了硬件支持SM3.0的产品，尽管目前对这些显卡甚至SM3.0标准本身还有不少争议，但表面上看，这次FutureMark有些偏向了NVIDIA（实际上新的3DMark引擎将充分利用硬件性能，不会因SM3.0的支持与否而影响测试的运行）。当然，3DMark05的目标，是对其发布后一年半以内出现的显卡，进行真实游戏性能的测试，因此不得不跟上相关的最新标准，就像早先版本的3DMark中使用像素渲染器1.4标准一样（真正使用像素渲染器1.4的游戏也并不多）。

以下内容的相关测试基于ATI RADEON X800 Pro、NVIDIA GeForce 6800 LE及6600。

1.3DMark05的引擎

在3DMark05中，FutureMark开发了一个新的测试引擎，以微软的DirectX 9 HLSL（High Level Shading Language，高级渲染语言）来编写和构建测试。理论上讲，直接使用微软的DirectX开发语言制作的引擎可自动适应硬件，选取合适的渲染模式，不会出现类似3DMark03中不合理的像素渲染模式选择，并因此浪费硬件机能。3DMark05采用DirectX 9 HLSL而放弃其他3D引擎，还有一个原因是很多开发商也在使用DirectX 9 HLSL开发一些重量级游戏，例如目前最吸引人的大作——Half-Life 2。

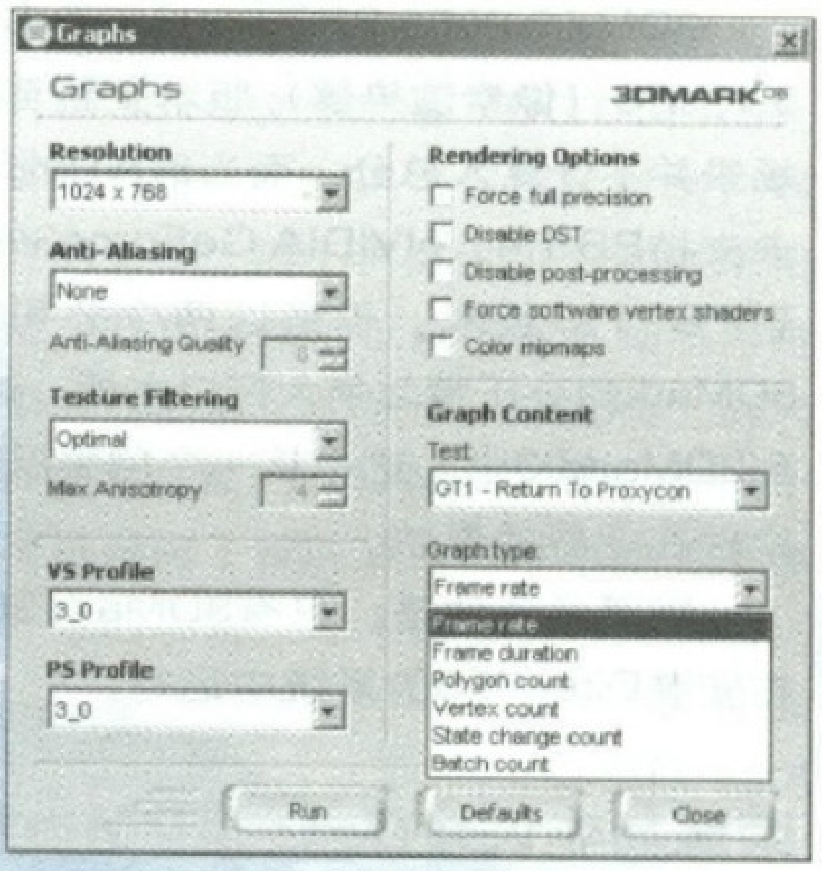


在一些新一代显卡所强调的技术方面，3DMark05的3D引擎也提供了更先进的架构，例如动态阴影方面它采用了Perspective Shadow Maps（透视阴影贴图），不再使用3DMark03中相对“原始”的模版阴影方式，节约了渲染不可见多边形阴影所需的资源；但贴图方面3DMark05使用微软的DTX5技术，而没有使用ATI的3Dc技术。此外，3DMark05不再试图将图像处理工作尽量集中在显卡，而是将材质及一些渲染工作加载到CPU及内存子系统中，因此这个版本的测试强调一个更协调的整体系统，这也更贴近游戏实际运行情况。

同以往的3DMark一样，3DMark05也采用了模拟游戏场景+显卡特性分项测试的模式，这次场景缩减为3个。3DMark05中的显卡特性测试成绩仍然不计入总分，但这些测试可较为直观地反映显卡甚至系统在相关方面的性能。

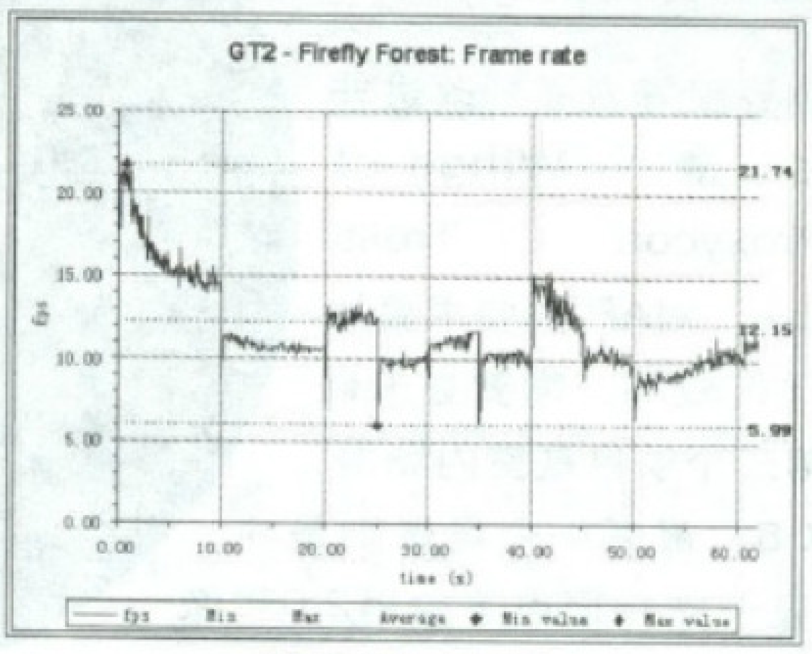
2.3DMark05的界面与选项

3DMark05的主界面和3DMark03没有太大区别，只是在下部增加了Graphs（曲线图）按钮。它可记录下测试中每一帧的具体信息，并绘制出曲线图，用户可选择Y轴为帧速、顶点数量、多边形数量等参数，非常适合测试人员用于分析显卡表现。



测试选项

在启动各项测试之前，用户除选择测试项目外，还可自行设置一些图像选项，其中左侧的图像设置与以前版本差不多，右侧的渲染选项（Render Option）则有一定变化。



帧速/时间曲线

Force Full Percision：强制全精度Shader计算。默认情况下，3DMark05引擎在不影响画质的情况下，将全精度（大于24bit）计算转换为半精度（至少16bit）Shader计算（游戏中

一般也是这样做的）。打开这个选项则是强制显卡对全部图像进行全精度渲染，测试成绩一般会有所下降，而只提供单精度Shader的显卡将不会受到影响。

Disable DST：关闭DST（Depth-Stencil Texture，深度模版材质）功能。默认情况下，DST功能为打开，它会对深度模板阴影进行一定优化。DST功能需要硬件支持，但并非所有新一代显卡都支持这个功能，例如ATI就建议用户关闭DST功能进行测试。

Disable Post-Processing：关闭Post-Processing（后处理）技术。在Post-Processing中含有景深及Bloom的特效，主要由Pixel Shader生成。在这一版本的3DMark中Post-Processing被默认设定为开启，它通过硬件生成背景的模糊状态，可增强3D场景的景深效果；而Bloom滤镜则可看作是泛光点的过曝效果，并在其周围生成广阔的色彩空间。

Force Software Vertex Shaders：强制在CPU中执行所有Vertex Shaders（顶点渲染）。打开这个选项后，Vertex Shaders的编译及运算工作将从显卡转移给CPU，因此测试成绩会大幅下降，这个选项主要用于测试CPU性能。

Color Mipmap：颜色贴图。启动这一选项将给所有材质贴图加上红、蓝、绿等醒目的颜色，可用于检验贴图过滤（Mipmap Linear）的质量。开启此选项后，全尺寸的材质将不会被着色。

3.重头戏——测试场景

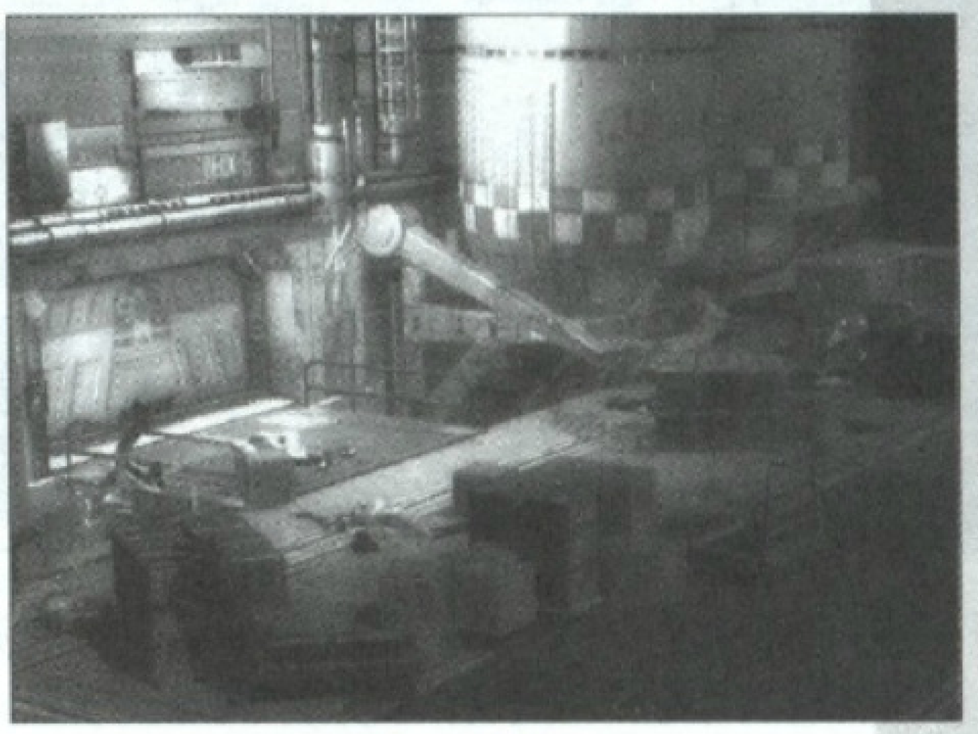
3DMark系列测试软件一直以测试显卡的实际游戏性能为口号，怎样才算是真实游戏性能呢？3DMark的方法是选择一些最当红的游戏类型作为测试的游戏场景，例如该系列一直采用的室内枪战场景，从另一个侧面反映了FPS在3D游戏中经久不衰的领导地位。另外还有3DMark2000中的直升机飞行模拟和第三人称冒险场景、3DMark 2001中的马克斯·佩恩引擎模拟《黑客帝国》电影片段、3DMark03中的二战空战模拟等，都反映了当时最火的游戏类型。正是3DMark与游戏市场的紧密联系，才造就了今天的成功，那么3DMark05又带给我们什么样的场景呢？

3DMark05首次出现了场景比前一版本更少的情况，实际测试的游戏场景只有3个。

Game1场景

（1）Game1：Return to Proxycon

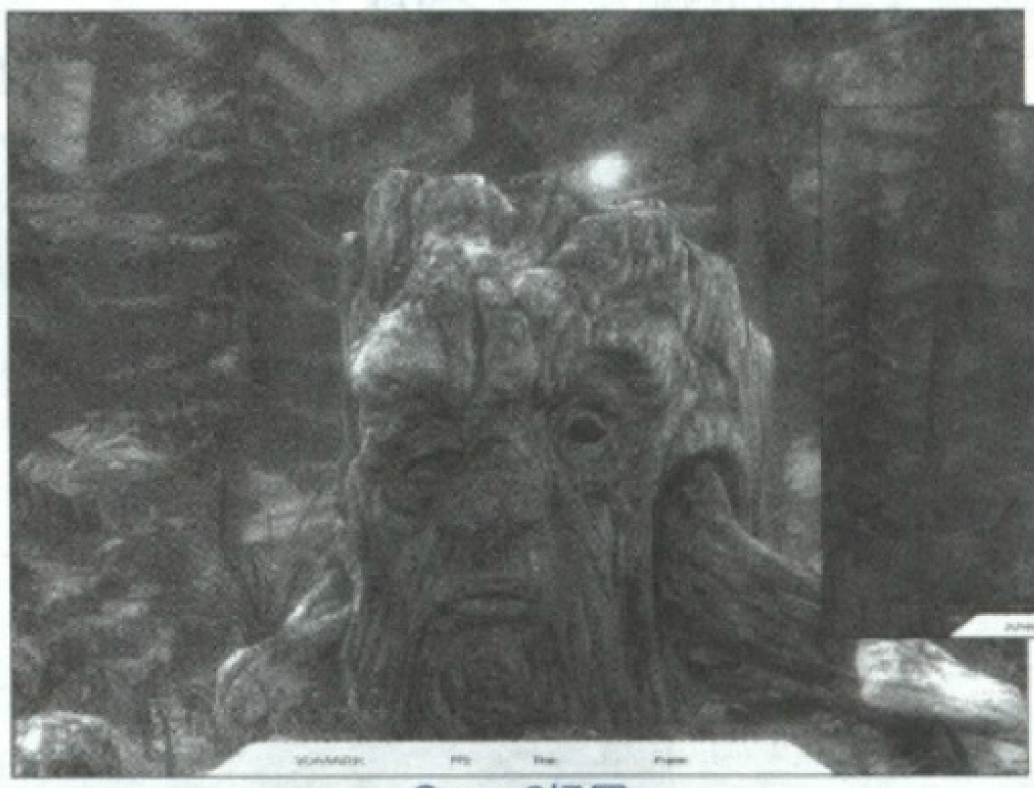
大家看到这个名字应该会联想到3DMark03中的第2个游戏场景"Battle of Proxycon"，这一场景仍是发生在Proxycon太空基地中的故事，不过主视角由守卫方转向进攻方，战斗镜头、场景面积和人物都大大增加，因此光影效果更为华丽复杂。整个游戏场景中共使用了8种光源、2个指向光源、2个静态光源及大量动态光源。这一场景中采用了高达2048×2048的纹理，各种点光源也充满了画面的各处，主要测试动态光影表现。



Game1场景

（2）Game2：Firefly Forest

在一个黑暗的森林场景中，高细节几何模型和贴图构成了非

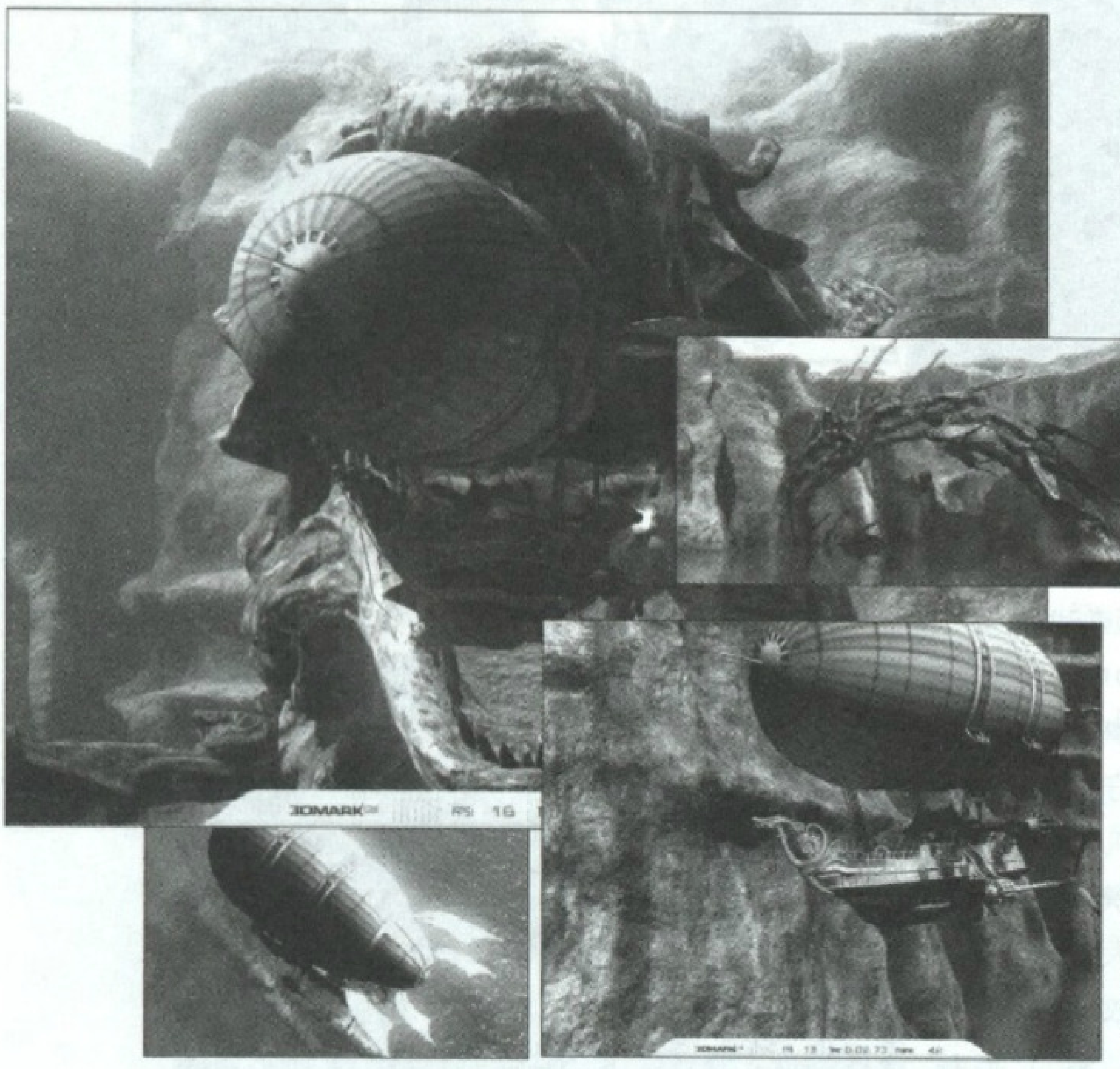


Game2场景

常精美的草叶和树木，雾气环绕其中，在草丛和树木间飞舞的萤火虫用自己的微光照亮周围很小的范围。这一场景中大量使用了高细节的几何模型，所有叶片都是独立建模，并包含有光线散射效果和真实动态光照，除了大量法线贴图和部分镜面反射贴图外，还使用了新一代显卡提供的透视阴影效果。

（3）Game3：Canyon Flight

这是3DMark系列中一个采用卡通渲染的测试场景，它描述了一艘飞空艇在河谷中和巨型怪兽（有点像龙）狭路相逢的故事。这一场景中的峡谷岩石效果全面采用像素渲染器（PS）2.0，大量使用法线贴图，使用了动态光影效果；其水面效果比3DMark03中的类似场景复杂得多，所有水面光线的折射和反射结果都在进行了6次计算后获得。该场景中的远景和背光部分还加入了深度雾化效果，增加了距离感。



Game3场景

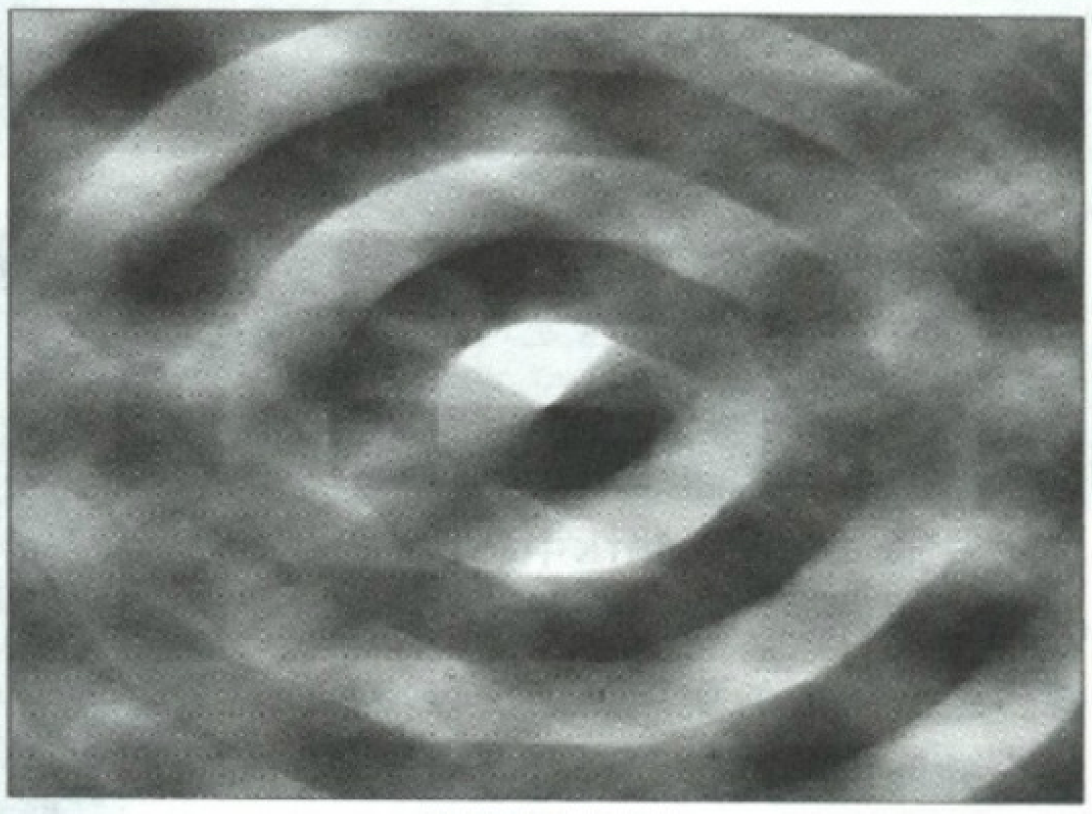
在测试得分计算上，3DMark05再次对所有场景的测试成绩采用完全一样的加权分（即×250），这是因为3个场景都采用了DirectX 9，对未来游戏的模拟度是一样的：3DMark05得分=（Game1帧速+Game2帧速+Game3帧速）×250×1/3。

4.不可或缺的显卡特性测试

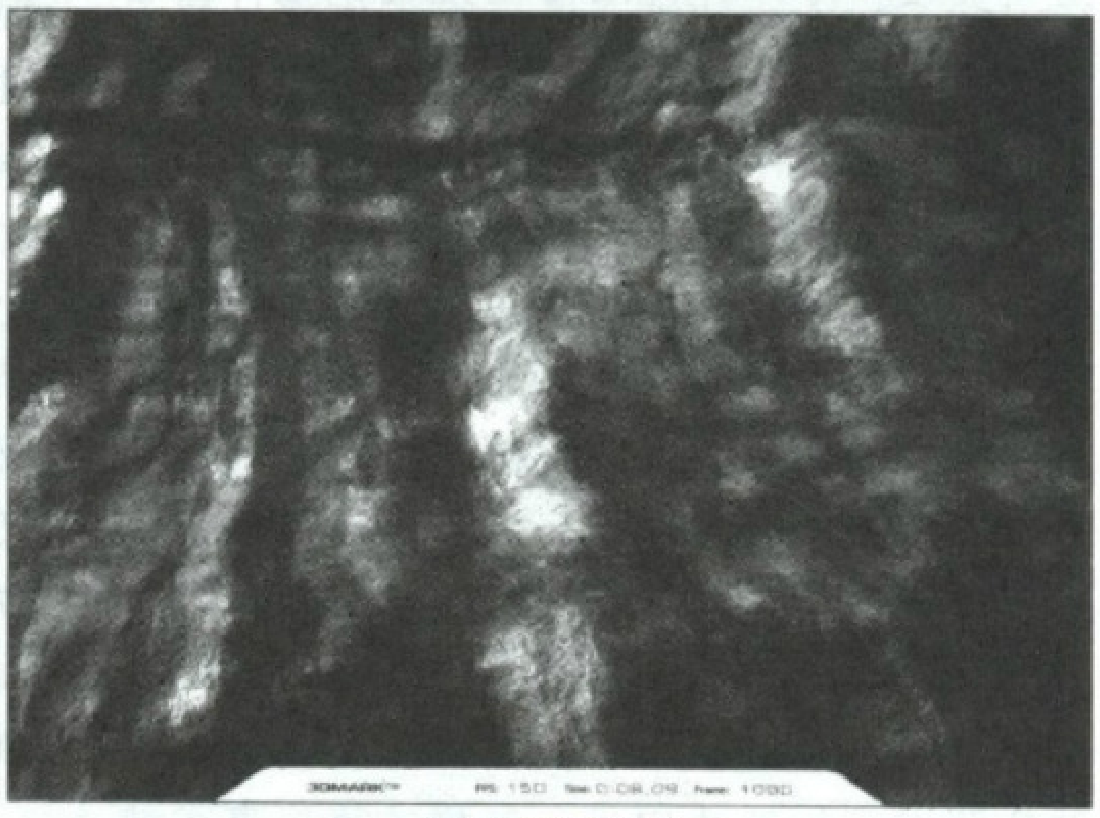
作为3DMark系列的特色，3DMark05同样提供了很多显卡特性测试，但按惯例这些测试成绩是不计入最终得分的，但它们对于分析一款显卡（显示芯片）的技术性能有很大意义。

（1）CPU测试： 利用Game3和Game1场景进行，不过分辨率降低为640×480，测试中顶点渲染完全由CPU完成。尽管分辨率大大降低，但本测试中目前的高端显卡也仅有1～2fps，这充分体现出GPU与CPU在3D图像处理方面的性能对比。

（2）纹理填充测试： 尽量把显存带宽及周边设备的影响因素降到最低（因此该测试中并没有模拟现实的场景），以测试显示芯片的最大填充能力，它得出的结果是了解显卡该方面性能很重要的数据。3DMark05的纹理测试分为单纹理和多纹理两部分。



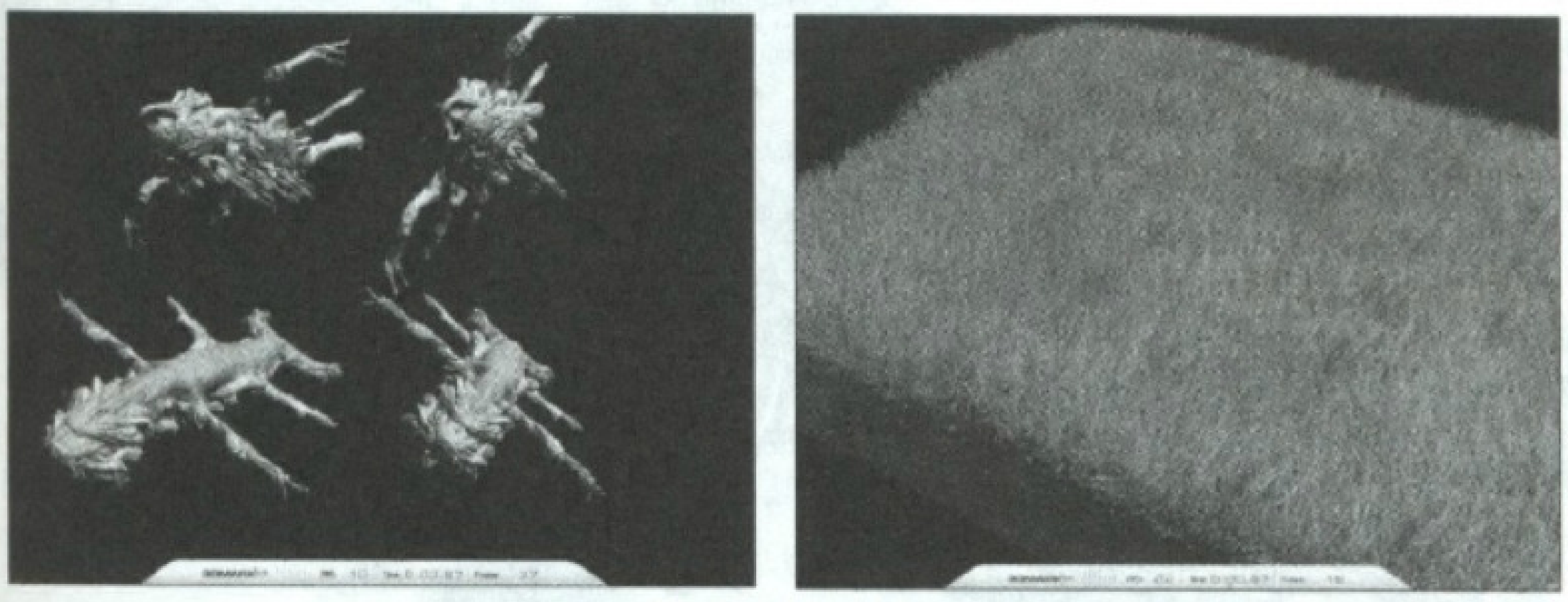
纹理填充测试



像素渲染测试

（3）像素渲染测试： 使用Game3测试中的部分场景，渲染凹凸不平的岩石表面。渲染过程测试像素渲染能力和阴影效果。

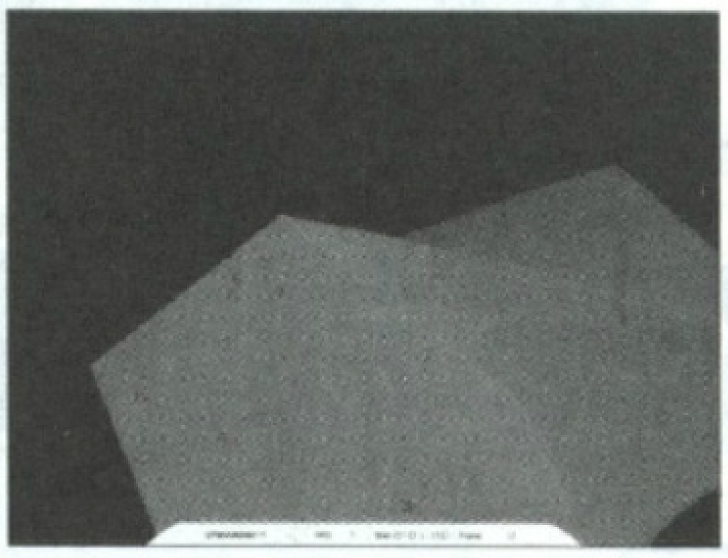
（4）顶点渲染测试： 采用Game3中的怪兽模型和Game2中的草地进行测试，分别代表了单独的顶点渲染能力和复杂顶点渲染能力。每个怪兽模型中使用了上百万的顶点，需要进行极其复杂的变换和照明处理；而在草地模型中，每根草都是独立的建模和贴图，并进行波浪式起伏，这



顶点渲染测试

对GPU的顶点变换和渲染速度是严峻的考验。

（5）Batch Size测试：这是在3DMark05中首次出现的测试，程序每次生成不同数量的三角形，分别是8个、32个、128个、512个、2048个和32 768个。从测试成绩看，每次生成的三角形数目越多，总的生成速度就越快，这说明在这种复杂度较低的场景下，显示芯片远远没有达到满负荷的工作状态。



Batch Size测试

展望未来

作为最有影响的DirectX综合测试软件，3DMark一直跟随微软DirectX的升级步伐，而下一代DirectX将被WGF（Windows Graphic Foundation，Windows图形基础）取代，在这之后3DMark又将怎样发展？

WGF将更紧密地与操作系统结合，已完全脱离了游戏API的定义，因此以测试显卡实际游戏性能为口号的3DMark将面临定位危机。是跟随DirectX转变为以图形性能为基础的系统测试软件，还是继续专注于游戏性能的测试，与同出一门的PCMark等软件划清界线，我们将拭目以待。

编者注：本文部分彩图见本期P31。

“硬件评析”栏目征稿启事

你对下列选题感兴趣吗？

1.技术前瞻。敏锐把握硬件技术潮流和热点，用深入浅出的方式，对相关技术背景、产品特点和市场前景进行分析和阐述，所涉及内容可以是较为抽象的概念、即将定型的技术和规范，也可以是未来即将推出的产品。技术前瞻文章的核心方向是：“新概念、新技术、新产品能给市场和用户带来什么？”篇幅：一般为1500～6000字。

参考文章：2004年第20期《桌面处理器暂别64位？——2005年双核战争前瞻》、2004年第19期《展望存储世界的“接班人”》、2004年第15期《主板集成音效走向高保真——HD Audio音频标准初探》。

2.深度市场分析。针对某一方面的产品动态和市场趋势，结合技术与产品特点进行剖析，帮助读者透过纷繁芜杂、更替频繁的产品线看清形势，避免被厂商和商家的不当宣传误导，“该出手时再出手”。篇幅：一般为1500～4500字。

参考文章：2004年第22期《冷眼看液晶——近期显示器市场分析》、2004年第17期《“龙羊大战”——Sempron与Celeron D的角逐》。

3.产品综述与选购指导。我们不需要简单的产品罗列，不需要泛泛而谈，需要针对热门、主流的硬件，详细分析各类产品的技术特点/优劣、市场状况与前景，有较好的全局观和实用性。篇幅：一般为3000～9000字。

参考文章：2004年第22期《我本轻狂——家庭、学生笔记本选购指南》、2004年第18期《我的机箱我做主——PC机箱结构分析与选购》、2004年第13期《迎战奥运会——暑期电视盒（卡）导购指南》。

4.软硬兼施与DIY经验谈。新版测试软件分析与应用、配件选购技巧（比如看编号买CPU）、硬件使用/优化/改造心得等，并结合应用讲解技术背景。篇幅：一般为1500～4500字。

参考文章：2004年第23期《测试利器还是显卡梦魇——3DMark简史与3DMark05详析》、2004年第22期《实战笔记本电脑升级——从一次“本本”升级经历谈起》、2004年第17期《海内存知己，天涯若比邻——玩转摄像头全攻略》。

我们对文章的整体要求是：对产品和市场的分析有独到眼光，技术讲解深入浅出；条理清晰，内容详实；行文严谨，文中涉及的所有数据、资料核实无误，产品资料原则上以厂商官方主页为准。另外，目前《大众软件》的产品评测文章均由本刊自己撰写，因此不接受产品评测、试用手记之类的投稿；篇幅较短（1500字以内）的应用、选购技巧类稿件请投给我们的“应用心得”栏目。

投稿注意事项

1.请用电子邮件方式投稿。建议用纯文本格式，邮件正文简要说明稿件内容，图片和文章分开，压缩成Zip或RAR包放在附件中；

2.文中注明图片位置（图解文字用括号注明），并给相应图片编上号，必要时可附上简单排版的Word文档；

3.所附图片应足够清晰，分辨率尽量大一些（800×600～1600×1200），格式可以是JPG或GIF；

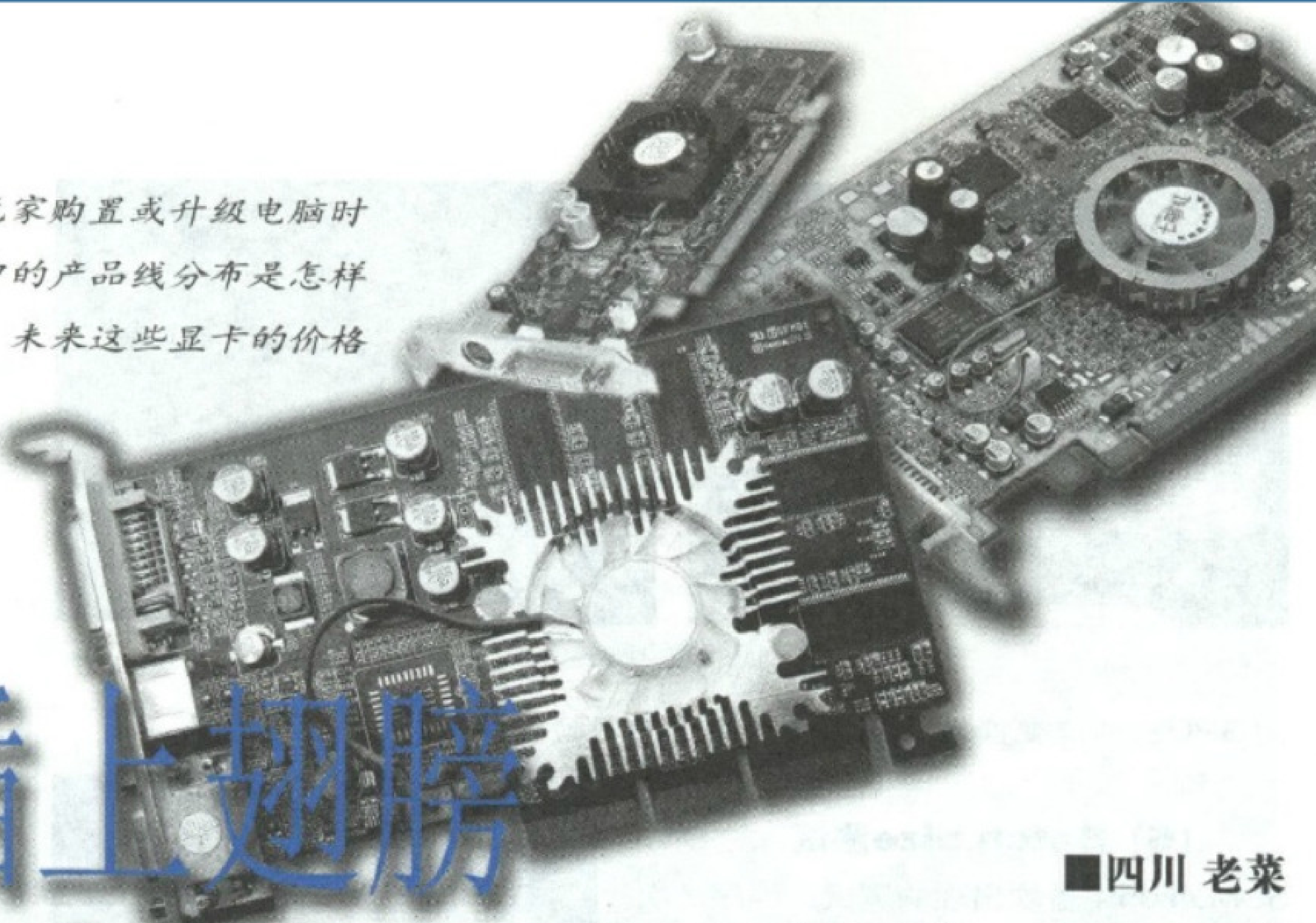
4.表格或图表请做成Word或Excel文档，单元格内不要用硬回车；

5.请使用规范的书写格式，标点符号均用全角字符，厂商名称、产品和技术名词请采用国内通行的称谓或写法。

如果你有合适的选题想投给我们，动笔之前最好先发个提纲过来（特别是篇幅较长的稿件）与我们沟通一下，这样有助于提高投稿成功率。“硬件评析”栏目的投稿信箱为：**darwin@popsoft.com.cn**。

显卡是很多电脑爱好者、游戏玩家购置或升级电脑时关注的重点。那么，目前显卡市场中的产品线分布是怎样的，最近出现了哪些新型号的显卡，未来这些显卡的价格走势将如何等，都是本文要为大家介绍的。

编者注：市场瞬息万变，文中报价仅供参考。



为游戏插上翅膀
——岁末中低端显卡导购综述

■四川 老菜

中流砥柱
——ATI芯片的当红产品

今年，基于ATI芯片的显卡在市场上取得了长足进步，RADEON 9550显卡更是成为颇具性价比的产品系列。

RADEON 9200系列

RADEON 9200（代号RV280，这里简称R9200，下同）是在R9000（代号RV250）基础上推出的产品，支持AGP 8×和DirectX 8.1，具有4条完整的渲染管线。该系列包括以下版本：R9200标准版（64/128MB 128bit DDR显存，核心/显存频率为250/200MHz）；R9200 Pro（128MB 128bit DDR显存，300/300MHz）；R9200 SE，它是为打压300元左右的MX440，降低制造成本推出的产品（128bit显存的R9200显卡多在400元以上），显存位宽只有64bit，核心/显存频率也降低到200/166MHz。

面对MX440和FX 5200的夹击，R9200 SE的性能显得力不从心，而R9200又没有价格优势，为进一步占领入门低端市场，ATI在下半年又推出了面向低端的R9250。它是R9200的降频版，显存位宽也是128bit，核心频率比R9200低了10MHz，其他性能参数相同。R9250未来将通过降低成本与价格，取得对FX 5200的价格优势，同时保持对MX440的性价比优势。

RADEON 9550/9600系列

RADEON 9600（代号RV350）芯片是R9500（RV300）的后续产品，同样全面支持DirectX 9。R9600采用了更先进的0.13微米制造工艺，使得其核心频率能大幅提高，耗电量和发热量更低。

R9600系列具备4条像素流水线，有以下版本：R9600标准版（64/128MB 128bit DDR显存，325/200MHz）；R9600 Pro（一般为128MB 128bit DDR显存，400/300MHz）；R9600 SE，同样是为占领低端市场推出的64bit显存产品，核心/显存频率为325/200MHz，目前已被同样规格的R9550取代。

R9550是今年ATI推出的一代经典性价比产品，其核心频率由R9600的325MHz降到250MHz，显存频率同为200MHz，其他规格相同。R9550拥有128bit显存位宽（也有64bit版产品），保证其整体性能没有太大下降，加上相对低廉的价格及良好的超频性能，因而成为今年千元内游戏显卡中风头最劲的产品。

RADEON 9550，2004年最出风头的中低端显示核心

值得一提的是，前不久市场上还出现了一种被称为“R9550/R9600移动版”的R9600系列产品，其最大的特征就是电路板上没有显存。因为它采用了移动版R9600芯片，芯片封装里已集成了64MB/128bit的DDR显存，其核心默认运行频率为325MHz（与R9600标准版相同），比R9550高出75MHz，显存频率为200MHz。这类显卡目前售价500~600元左右，性能接近R9600，性价比高，常见的有捷波镭霸95移动版 II（599元）、双敏火旋风9608战斗版（499元）、斯巴达克惊天镭9600M移动版（549元）等。

RADEON 9800系列

曾贵为旗舰的的R9800（R350）系列已成为一千多元的中端主流，它有以下版本：R9800标准版（128MB 256bit DDR显存，325/290MHz）、

背面集成了显存的R9600移动版芯片

R9800 Pro（128/256MB 256bit DDR/DDR II 显存，380/340MHz）。

此外，还有专向中国市场推出的特别版R9800 SE，它也主要有两种版本，都搭配128MB显存：一种的内核/显存频率为325/250MHz，显存位宽为128位；另一种（R9800 SE II）内核/显存频率为380/340MHz，显存位宽为256位。但它们的渲染管线都只有R9800/R9800 Pro的一半，性能也只是后者的2/3（以下）。由于其价格比R9800 Pro便宜，再加上很多R9800SE都能通过软改（软件或驱动）打开被屏蔽的4条渲染管线，"变成"R9800，所以在中端卡市场上有一定吸引力。

RADEON X系列

除面对高端的RADEON X800系列外，ATI也推出了面向中低端的X600/X300系列，都同时有PCI-E和AGP版。其中X600有XT和Pro两个版本，X600 XT核心/显存频率为500/370MHz，X600 Pro频率降低到400/300MHz，都配备128/256MB DDR显存。入门级的X300核心/显存频率分别为325/200MHz，128bit DDR显存；而X300 SE将使用64bit显存。

风采依旧
——NVIDIA芯片的主流产品

面对近两年来ATI在中低端消费市场上的不断蚕食，NV40（GeForce 6800）的推出多少为NVIDIA挽回了一些面子。

GeForce4 MX440系列

老将GeForce4 MX440仍在250～400元的低端市场上稳扎稳打。MX440的核心/显存频率为270/200MHz，也有几个版本：如MX440 SE、MX440 8X（NV18）、MX4000等。MX440 SE频率降为250/166MHz，售价更便宜，但目前已淡出市场；而MX440 8X就是AGP 8×版本的标准版MX440，核心/显存频率分别提高到275/250MHz，已成为MX440系列的主流。

而MX4000可看作MX440 8X的64bit显存版，以128/256MB的显存容量来做卖点，但其性能远不如MX440。

GeForceFX 5200系列

同ATI的R9200不同，FX 5200是支持DX 9的入门级显卡，一般采用128bit的64/128MB DDR显存，4条像素流水线（2×2设计）。它有以下版本：FX 5200 Ultra（325/325MHz）和FX 5200（250/200MHz或325/250MHz）及FX 5500（270/200MHz），价位一般在400～550元，其性能不及价格相近的R9550，目前市场定位已显尴尬，降价是唯一出路。

3.GeForceFX 5700系列

FX 5700（NV36）是面向中低端市场的主流产品，用来替换FX5600（NV31）。它具备FX 5900的大部分特点，渲染管线数量只有后者的一半（4条），不过性能仍明显强于FX5600系列。其型号有5700（425/275MHz）、5700 Ultra（475/450MHz）、5700 LE（250/200MHz）、5750（PCI-E接口）等版本，其中采用DDR显存的版本显存位宽均为128bit。

近期市场中最引人注目的是降价后的FX 5700 LE（约600～700元），性价比颇高。FX 5700 LE在针脚定义方面和FX 5700/5700 Ultra不同，它能完全兼容FX 5200/5600的针脚，因而能利用MX4000/FX 5200/5600的廉价（或库存）的4层PCB板制造，从而大大降低成本。面对R9550的价格优势，FX 5700 LE占据主动，但还需在价格上进一步调整。

性价比同样突出的FX 5700 LE

GeForceFX 5900系列

NV的中高档主力FX 5900（NV35）具备256位DDR显存，包含以下版本：FX 5900 Ultra（450/425MHz，256bit 256MB DDR显存）、FX 5900（425/425MHz，256bit 128MB DDR显存）和FX 5900 XT（390/350MHz，FX 5900降频版）、PCX5900（PCI-E版）等型号。

面向主流中端市场的5900 XT已降到1200多元，性价比明显优于相近价位的FX 5700 Ultra。为进一步占领中端市场，9月份NVIDIA又推出了FX 5900 ZT，它是5900 XT的核心降频版，主要针对ATI的R9800 Pro/SE，其核心频率为325MHz，使用256位128MB显存，显存频率同为350MHz。NVIDIA对5900 ZT的配置和价格定位都比5900 XT稍低，但其超频性能不错，更符合国内市场的需求。目前5900 ZT多在1200元左右，与一些品牌的FX 5900 XT相比并没有价格优势，供货还时有短缺，也影响了其价格向千元靠拢。

GeForce 6系列

除高端的GeForce 6800系列外，NVIDIA还推出了中低端的GeForce 6600/6200系列。6600（NV43）系列显卡已上市，有两种规格：6600 GT和标准版，GT版性能更强，核心/显存频率为500/500MHz，采用GDDR3显存，可支持SLI技术；而6600标准版核心频率为300MHz，显存频率则由显卡制造商决定。GeForce 6200完全面向中低端入门市场，它衍生自6600，但渲染管线数量缩减为4条；6200将有64bit和128bit显存版本，核心频率300MHz，配备频率275MHz的DDR显存。到我们截稿时止，GeForce 6600/6200系列在内地市场上仍只有PCI-E版，这在一定程度上将影响其市场表现。

期待崛起
——S3和XGI阵营

除Intel、VIA、SiS等厂家的主板芯片组集成显卡还能在低端及笔记本显卡市场中占据半壁江山外，独立显卡市场现在几乎成了ATI和NVIDIA的私家花园。很多理性的读者都期待能有更多的厂家崛起，让显卡市场更多姿多彩。

S3 DeltaChrome S8系列

S3现在是威盛电子（VIA）旗下的图形芯片设计部门，2004年7月发布了DeltaChrome S8 Nitro图形芯片，并同步推出了采用S8 Nitro芯片的显卡（S3巨人回归版，325/300MHz，999元），但销售不甚理想。为此S3推出了定位更低的DeltaChrome S8 CE，它是S8 Nitro的降频版，频率为250/250MHz，采用0.13微米工艺，功耗超低；它也拥有8条像素渲染管线和4个顶点渲染引擎，并支持Hi-Def HDTV编码器技术。

七彩虹风速S8CE CF白金版

S8 CE的整体性能介于R9200和R9550之间，超频能力很有限，目前价格在500元左右。如果价格能进一步降低，它将成为MX440/FX 5200/R9200这一级别显卡的有力竞争对手。

XGI Volari系列

XGI公司是由SiS和Trident的图形部门合并成立的，其推出的Volari系列图形芯片包含Volari V8 Ultra（350/450MHz，搭配256MB 256bit DDR II 显存）、V8、V5、V3/V3 XT等，支持DirectX9.0，采用0.13微米工艺制造。

Volari V8和V5，前者集成8条渲染管线，后者集成4条渲染管线，都内建2个顶点着色单元。V8核心频率300MHz，AGP 8×接口，标配128bit的128MB容量DDR显存，频率为300MHz，其性能和R9200/FX 5200差不多。

更低端的V3XT像素渲染管线只有2条，显存位宽为64bit，已在国外上市，128MB和64MB显存的价格分别约为500元及400元左右，目前仍缺乏竞争力。

选购建议

是否需要购买独立显卡或升级更高性能的显卡还要根据需求而定，如果只用电脑上网、打字、看碟听歌或玩一些像星际、魔兽、CS之类的老游戏，那么一些主板的整合显卡或低价的独立显卡已能满足需求。而如果你对游戏有更多热爱，或要求电脑的配置不能太过落伍，那么一款主流的中低端独立显卡应成为标配。

300元左右

主要有上面介绍的MX440 8X、MX4000、R9200 SE等，且部分品牌已降到200多元的价位。与MX440 8X、R9200 SE相比，MX4000在价格和性能上并无优势，可优先考虑MX440 8X及R9200 SE。此外，目前有少部分品牌的R9250和FX 5200降到300多元的价位，但这些多是64bit显存的“阉割版”，性能比MX440、R9200 SE并没有实质提高，所以选择时务必先弄清显存位宽。

500元左右

这个价位云集了很多显卡，如R9200/R9250、FX 5200/5500/5700 LE、R9550/R9600移动版、S8 CE、Volari V3XT等。

从性价比考虑，R9550/R9600移动版是这一档次显卡中的首选，目前已有多款R9550显卡杀入4XX元内，例如七彩虹镭风9550冰封骑士/64MB（499元）、昂达雷霆8955XT（450元）、翔升镭神9550家用版（488元）、汉蔚R9550 64MB（470元）、技嘉R955MD雷神金钢（499元）、铭宣狂镭9550白金版（499元）等，这让同价位的R9200/R9250、FX 5200/5500已无太大选择价值，除非后者进一步将价格降到400元以内。性能及做工差不多的FX 5700 LE一般比R9550贵100元左右，性价比不如后者，如果你偏爱NVIDIA产品，也可考虑一些600元左右能超频的FX 5700 LE显卡。

此外，目前市场上已有基于S3等厂家芯片的显卡出售，如七彩虹风速S8CE CF白金版（499元）、昂达霹雳S80 CE（599元）等，但其面对低价的R9550同样没有明显竞争力。无论S3还是XGI的产品，在驱动和游戏的兼容性上肯定不如已开拓多年的NVIDIA及ATI。所以笔者认为，在目前残酷的显卡市场竞争中，S3或XGI的产品仍需进一步降价，直接面对入门级的MX440等方为上策。当然，在主板整合显卡或笔记本移动显卡领域，S3和XGI的产品更易“显示力量”。

千元左右

这个价位上有多款中档主力产品，如R9600/9800 Pro/9800 SE、RADEON X300、FX 5700/5900 XT/5900 ZT、GeForce 6600等。X300有望成为千元内显卡有力的竞争者，前提是其产能要跟上。GeForce 6600及即将上市的6200系列，随后几个月里也将在这个价位上拼杀，其性能可比肩FX 5700/5900，但问题是其目前只有PCI-E接口的产品（近期会推出AGP版），而PCI-E平台的i915/925主板短期还难以成为市场主流。

相比之下，目前更切合实际的选择还是R9800 SE/9800 Pro、FX 5900 XT/5900 ZT等。如果想在千元内选购一款性能较突出的，R9800 SE是较好的选择（当然前提是商家能承诺包改包超），常见的有盈通镭龙R9800-SE（999元）、七彩虹镭风9800SE CF版（999元）、双敏小妖G9818（799元）、小影霸R9800SE/增强版（999元）、铭宣狂镭9800白金版（核心频率378MHz、1055元）、镭风9800SE游戏版（核心频率378MHz、1099元）等。

而千元偏上的价位上，在新一代主力显卡尚不能接班的情况下，R9800 Pro、FX 5900 XT/5900 ZT都是较好的选择，它们已基本能应付像DOOM3这类苛刻游戏的需求，常见的有迪兰恒进镭姬杀手9800 Pro实用版（1299元）、小影霸R9800 PRO（1399元）、Inno3D FX 5900XT/128MB（1280元）、铭宣极光5900XT钻石版（1299元）、影驰FX 5900XT/翔升金雕FX 5900XT权威版/七彩虹风行5900XT CH版（1399元）、Inno3D FX 5900-8X ZT/双敏速配5918ZT（1299元）等。P

《经典硬件工具系列巡礼》之二

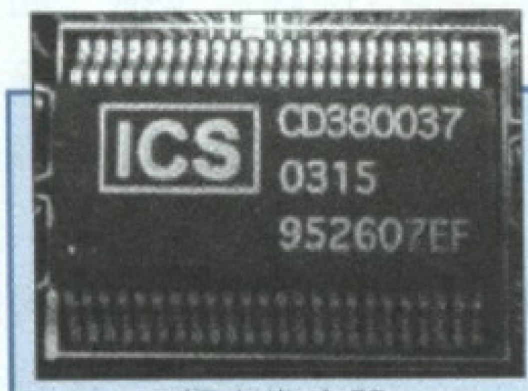
动静相宜——硬件优化与调整工具篇

■四川 一居

对硬件进行必要的优化和调整，发挥其潜能或让其“延年益寿”，是许多电脑爱好者乐于做的事。这类的优化软件很多，且每种软件都有一定特色，下面我们就来挨个瞧瞧。

一、让CPU“跑”起来

软件超频和在BIOS中设置频率异曲同工，都是通过控制主板上的频率发生器，使之产生不同频率，达到超频目的。软件超频更适合那些BIOS中没有频率调节选项、需通过跳线设置超频的老主板。

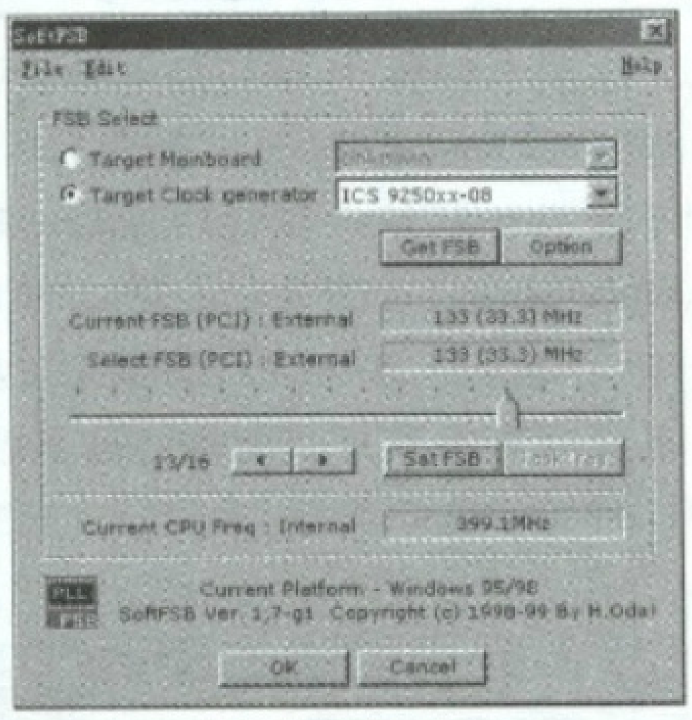


频率发生器

软超频的关键——频率发生器。无论BIOS还是CPU超频软件，都是通过频率发生器芯片实现软超频的。频率发生器一般是一块48针脚或56针脚的长方形芯片，主要生产厂家有ICS、Winbond等。

1.CPU超频软件

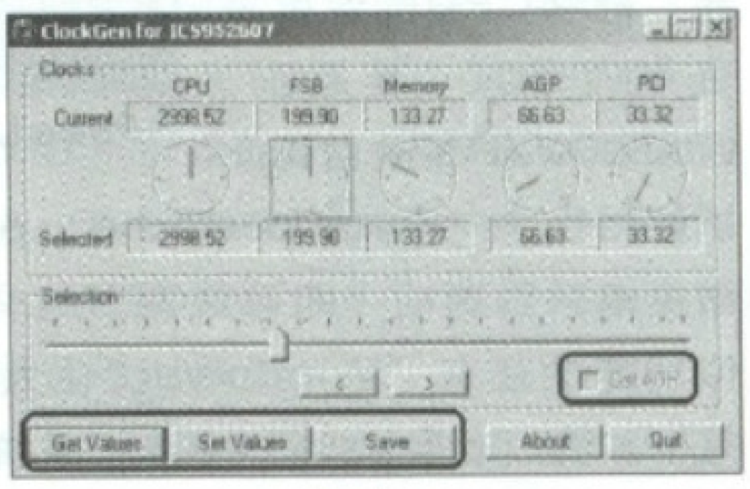
SoftFSB是主板超频软件的元老，很多CPU优化软件都基于SoftFSB的原理开发。SoftFSB早已停止开发，但对早期的主板支持较好，适合老主板超频：先在主界面中的FSB SELECT选项下找到你的主板型号，如没有对应你的主板，则可在“Target clock generator”中选中你主板的频率发生器型号；之后再选择“Get FSB”，根据需要调整FSB（前端总线）频率（进而改变CPU频率），最后点“Set FSB”就可实现软超频了。如想以后每次进入Windows时自动超频，可点选“TaskTray”按钮，在FSB下拉菜单中选定最佳状态频率，然后勾选“Enable Setting”即可。



老机伴侣SoftFSB

与SoftFSB相比，CPUFSB的界面要稍复杂一些，功能和支持的主板型号也更多（其完全功能需付费使用），更适合对较新的电脑进行软超频。它的使用方法和SoftFSB大同小异，也是先选择好主板或时钟发生器型号，然后在“Frepuency to set”选项里设置频率，设置好后点击“Set Frepuency”让所选频率生效即可。

此外还有一款更新的CPU超频软件ClockGen，它是以ICS的PLL-IC（频率发生器）型号为准的，由于各厂商采用的频率发生器不同，所以ClockGen有针对不同主板的版本，目前只支持P4主板（包括i845/865/875系列芯片组），其使用方法和前两款软件相似。此外，ClockGen还可通过选中“Set AGP”选项调低AGP频率，以增加超频成功性。这款软件的一大特色是可建立快捷方式，以决定哪种情况下超频（如玩3D游戏时），哪种情况下保持原频率。



ClockGen

对于多数读者而言，软件超频可作为硬件或BIOS超频的有力补充，但它同样依赖于硬件性能和机器散热状况。如果软件设定频率后系统死机，一般重启电脑便可

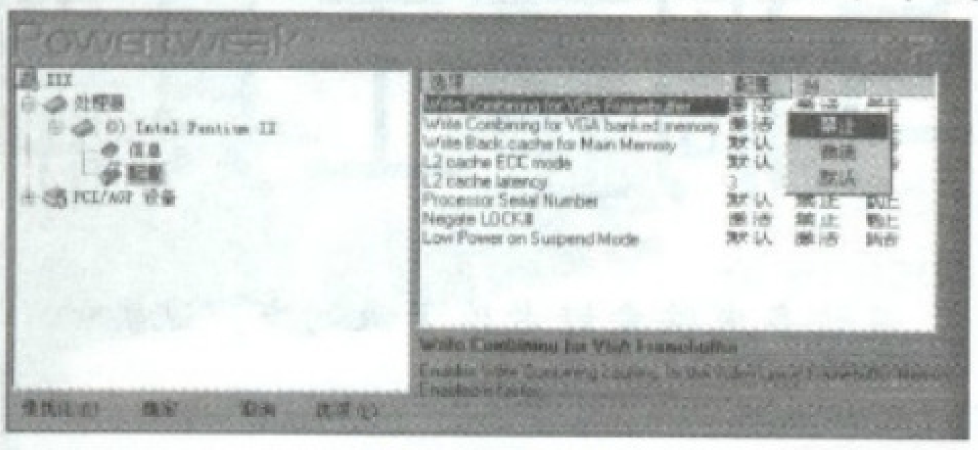
小提示：一些芯片组和主板厂商推出的专用超频软件其实也很不错，例如华硕、技嘉、升技、QDI、NVIDIA都有相应超频软件，但这类软件有极强的针对性，在同品牌其他型号的主板上未必能通用。比如Intel推出的Intel Desktop Control Center就是一款集超频、监控于一体的软件，可分别对FSB、内存速度进行调整，并能实时显示CPU频率、温度及风扇转速，但它只支持基于i865/875系列芯片组的Intel原装主板。

Intel Desktop Control Center

恢复原始频率，实在不行时可清空CMOS，以解决超频过量引起的系统锁死等问题。

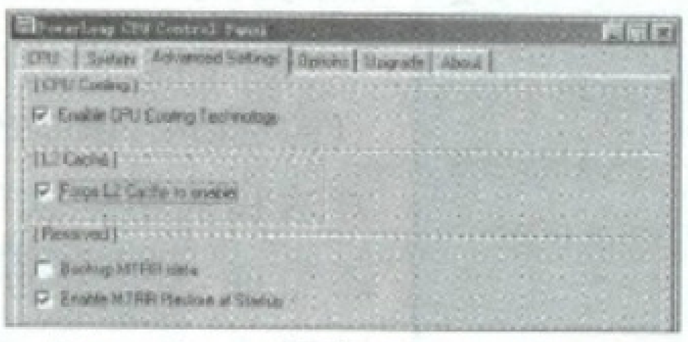
2.CPU优化软件

如果你想对一台老电脑进行主板或CPU的优化，不妨试试Powertweak，它支持大多数老处理器和芯片组，内置4种最佳化设定功能。在使用该软件前可安装汉化补丁，用起来更明了。在主界面的"处理器"一项选中当前CPU的"配置"，然后在右边界面中单击相应选项，再展开右边"配置"一栏中出现的三角符号，就可做出"默认/激活/禁止"3种不同的选择。在选中相应选项后，也可直接选主界面左下方的"Optimize（优化）"，自动对该设备进行优化。



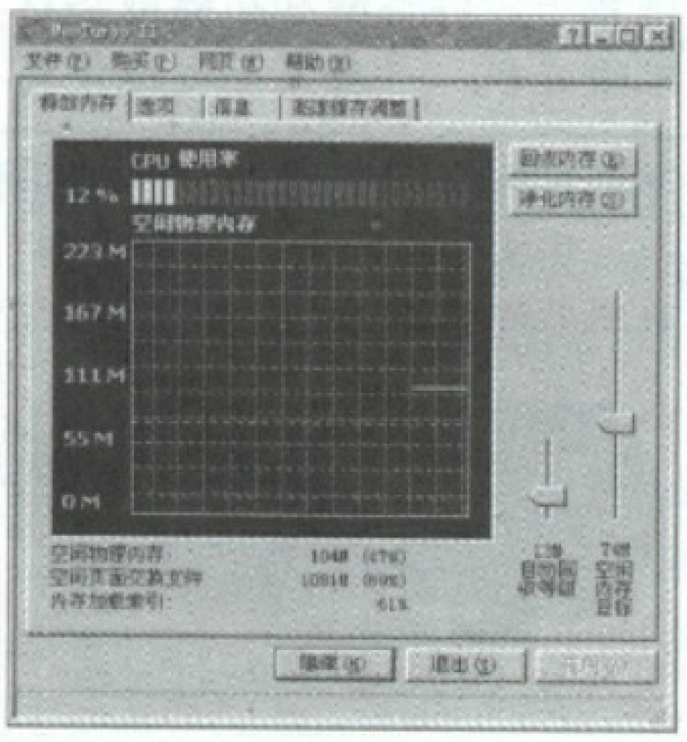
Powertweak

此外，还有款名为"PowerLeap CPU Control Panel"的软件也值得一试，它支持从486至P4的所有CPU。其使用很简单，只需在其主界面中选择"Advanced Settings（高级设置）"，然后再勾选中"Enable CPU Cooling Technology（在CPU空闲时关闭部分处理单元，能将CPU的温度降低约1℃～8℃，Win2000/XP系统自带此功能）"、"Force L2 Cache to enable（提升二级缓存命中率）"选项，即可对CPU起一定优化作用。具备类似功能的还有"Windows优化大师"和"超级兔子"等，如在"优化大师"中选"系统性能优化→文件系统优化"就可调节二级缓存。



PowerLeap CPU Control Panel

二、让内存"活"起来

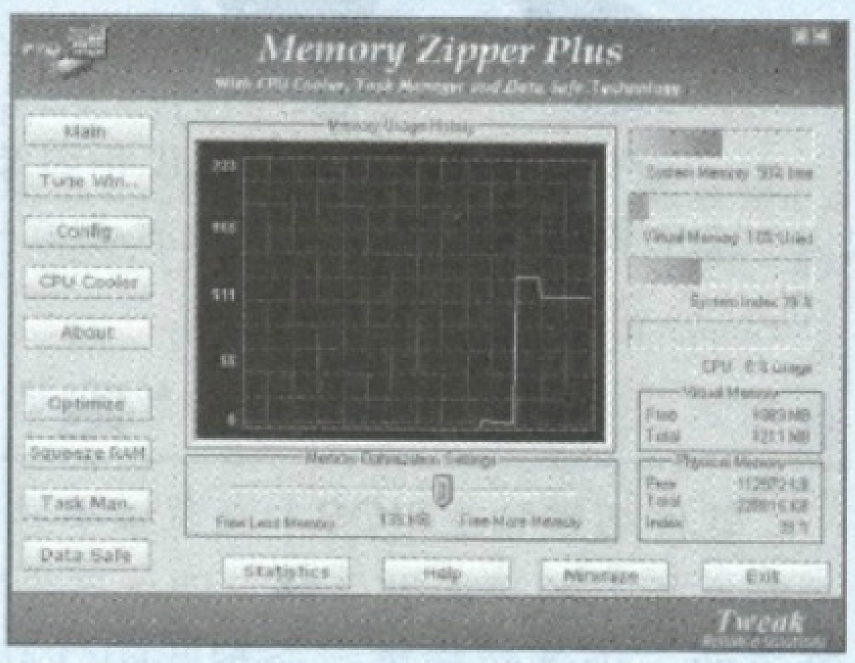


Memturbo Ⅱ 的界面简洁明了，可轻松优化系统内存。

内存是电脑数据交换的中枢，如要充分发挥内存功效、减少内存欠载引起的死机等故障，对内存进行合理优化是很有必要的，特别是对内存管理机制不太完善，不能主动释放内存空间的Win9X/Me系统而言更是如此。

常见的内存优化工具软件很多，比如黄金内存、MemTurbo Ⅱ、Freemem、PGWARE SuperRam、RamBooster、Memory Zipper Plus、TweakRAM、RAM Idle、RamDisk、内存整理圣手等，其功能大同小异，一般都具备整理内存碎片、释放内存空间、提高系统性能等功能。

例如"Memory Zipper Plus"不仅能进行内存优化，还提供了CPU优化和降温功能。一般其默认设置就能很好地优化内存，也可对其进行一些必要的设置。例如设好内存使用情况后，单击主界面中的"Optimize"可对内存进行优化；而单击"Squeeze RAM"项选择"Start"，可对内存进行清理与释放；"Config"选项中可对各种优化效果进行设定："Auto Optimize System Memory（自动优化系统内存）"里可设置内存容量数值，当系统中的可用内存小于该设置值时，程序就会自动启用优化功能，使可用内存值达到设定值。如在"Auto Optimize Interval Frequency（自动优化间隔频率）"中选择间隔时间（11～180分钟），程序也会每隔一段时间自动优化系统内存。



Memory Zipper Plus

RAM Idle Pro也是一款好用的内存优化软件（有汉化版），它在执行时是利用电脑的空闲时间，并不会影响系统效率。

三、让显卡"飙"起来

显卡的优化/调整是电脑爱好者的必修课。说到显卡调整，PowerStrip是有名的工具，利用它对显卡进行超频不复杂：从快捷菜单中选择"Performance profiles→Configure"，调整核心/显存频率滑条到所需数值，再单击"Apply"即可（可超频幅度与显示芯片、显卡类型和品牌都有关系）。此外还有多款较经典的显卡超频/优化软件可供选择。

1.无可替代的RivaTuner

RivaTuner是一款功能强大的超频调试、微调工具，兼容市面上主要厂家的所有主流显示芯片/显卡。它不仅可进行频率调整，优化显卡的Direct3D、OpenGL特性，提高图像显示质量，还能检测和修改显

卡驱动程序的注册表键值，甚至能修改驱动程序的内容，可谓强劲之极。

在Main选项卡上方“Target adapter（硬件层设置）”项中，可轻松对各种显卡频率进行调整。对于GeForceFX 5700 LE/5500、RADEON 9500 Pro/9700/9550/9800 SE/X800等在显卡BIOS中锁定频率的产品，一般超频工具对其无效，而RivaTuner的底层超频设置可绕过BIOS的检测，直接对显卡进行超频。

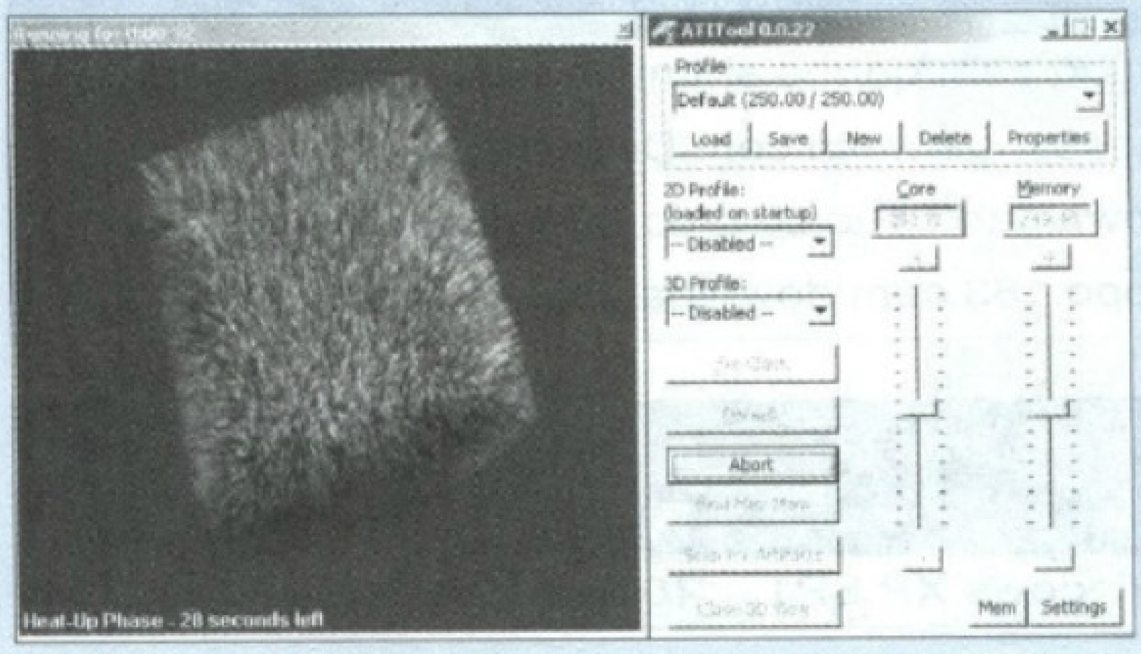
其中的“Driver Settings（驱动层设置）”用来超频或优化显卡更安全。点开“Driver Settings”中的“Customize…”小三角按钮，选择“System Tweaks（系统设置）”，勾选该界面中的“Enable driver-level hardware overclock”复选框，分别拖动“Core clock（核心频率）”和“Memory clock（显存频率）”滑条可调整相应频率。这时可按“Test”按钮可对刚才的调整做一些简单测试（或用3DMark、3D游戏进行超频后的实测），如果没问题就勾选“Apply overclocking at windows startup”，操作系统每次启动后便能照之前的设置自动超频。

此外，像“DirectDraw and Direct3D”、“OpenGL”等方面设置，一般用户用显卡驱动中自带的控制面板就能很好地调整，不用深究其功能了。对于高级用户而言，可在RivaTuner的主界面窗口中选择“Power user”选项，双击“Key”下面的键名称，然后在“VALUE”里输入新值，以进行细微的高级调整。

2.ATI的超频工具ATI tool

ATI显卡也有很多不错的专用超频/优化工具，如Rage3D Tweaker、ATI tool、ATI BIOS Editor、ATI Tray Tools等。ATI tool的特色在于不仅能手动调整ATI显卡的核心/显存频率，且分别点“Find max core”和“Find max mem”两个按钮，程序还会自动按照预设的步进值逐渐提升核心或显存频率，左侧3D演示程序则会测试当前频率下显卡是否正常工作，很适合用来测试显卡的超频能力。

而ATI Tray Tools软件则会长驻系统图标区，



ATI tool

小提示：其实目前NVIDIA、ATI等主流厂商的显卡驱动控制面板中已提供了较全面的优化功能，包括Direct3D和OpenGL性能的调整、配置、核心温度监控、自动超频等。对于一般用户而言，灵活运用驱动中的设置功能，就能达到提高显卡画质或速度的目的。

提供了Direct3D、OpenGL、显示设置、显示属性等优化设定，还可对单个游戏进行配置，以适应不同游戏的需要（如FPS游戏需关闭垂直同步来获得最大帧数，而模拟游戏就要打开它以免速度过快等）。

四、让光驱“静”下来

一些使用低速光驱的读者想让自己的光驱跑得更快，而一些拥有高速光驱的读者或许又想让光驱慢一些，这样不仅使用更稳定、噪声更低，也可延长其寿命。常见的光驱优化软件有CD-Quick Cache、DVD Genie、DriveSpeed、Nero DriveSpeed、贴心智能钮、DVDIdle、光驱魔术师等，一些综合类系统优化软件如Windows优化大师、超级兔子等也具备这类功能。

大家知道，光驱自带的硬Cache（缓存）较少（CD/DVD-ROM一般为128kB～512kB，刻录机多为2MB）。“CD-Quick Cache”软件可用内存或硬盘空间作为软Cache（最多可调用64MB内存或512MB硬盘），以改善光驱性能，其使用很简单，只需在主界面的“General”中勾选“Cache on”即可。它还可选择是用“Disk（硬盘）”还是“RAM（内存）”来做光驱缓存，如果内存在256MB左右或以上，建议用内存做光驱缓存，这样速度更有保证；而“Video”选项中可分别针对AVI、MOV、MPEG视频文件设置缓存大小，以避免光盘播放中的断续现象并减少光驱读取时间。

CD-Quick Cache

同类软件还有DVDIdle，它利用了Smart Read-Ahead技术，可将光驱里的数据存储到硬盘上划出的缓存中，以减轻DVD-ROM的工作负担，延长DVD-ROM的使用寿命。例如播放一部90分钟的DVD电影盘，DVD光驱只需读取15分钟就行了。

目前16×DVD光驱已成为主流，但在看DVD影片时，只需要2×就足够流畅了，而播放DVD时高速读取更容易出现发热量加大、噪声过高的问题，影响DVD光驱的寿命。市面上有一些光驱可通过按钮来调低电机转速，但多数光驱都是不能变速的，对于这些光驱可采用Nero DriveSpeed来调节读取速度。Nero DriveSpeed是Nero软件包的组成部分，是一款可设定光驱传输速度的软件，它能让光驱跑出最大值或降噪（降低速度）：先单击“自动侦测”（要在光驱中放一张光盘），以检测光驱速度并做选择，然后在“读速度”中手动选择驱动器的读取速度即可；在“旋转停止时间”可选择光驱自启动后到停止时间，光驱会据此设置工作时间（默认设置2分钟），这样可防止光驱死啃烂碟或在暂时不访问光盘时也高速旋转。P

左拥右抱，择优而用

——4款即时通讯软件横向评测

即时通讯软件（以下简称IM软件）不仅深刻地影响了我们的生活，还吸引着我们的目光。君不见新浪UC一推出免费短信便应者如潮，网易泡泡（以下简称POPO）一改变游戏规则（详情请见内文）便怨声载道，稳坐钓鱼台的腾讯QQ和紧随其后的MSN Messenger（以下简称MSN）虽没有大的变动，但也不停地进步着。

是什么原因促使它们不停地向前呢？当小编拿到腾讯公司2004年上半年的财务报表时突然明白了，除去“一切为用户着想”这些冠冕堂皇的口号外，“一起向钱看”无疑也是最重要的一点，不过这之前还得积聚人气。于是我们看到，UC和POPO开始提供免费短信，甚至是GB量级的邮箱，MSN也寻思着再多加几个标签，开几个频道。似乎就是QQ的动作幅度小了点，但谁知道这位市场老大怎么想的呢，也许全面且稳定的功能才是它关注的重点。

此次我们选取了市场上颇具人气的4款聊天软件进行评测：腾讯QQ、微软MSN、新浪UC和网易POPO。有人会说，还用评测吗，我们只用QQ。是的，**我们并没有让你放弃任一款软件的意思，不过面对如此众多免费且强大的功能，你是不是可以“择优而用”呢？**

参测产品	版本号	安装文件大小	下载地址
腾讯QQ	2004正式版SP1	11.80MB	http://im.qq.com/qq/mo.shtml?/download/qq2004.shtml
MSN Messenger	6.2.0137	4.94MB	http://messenger.msn.com/Download/
新浪UC	2005 I Beta1	13.10MB	http://download.51uc.com/uc_download.shtml
网易泡泡2004	2004 Build 0907	8.34MB	http://popo.163.com/download.shtml

测试平台

CPU	内存	硬盘	操作系统	网络环境
P4 2.53GHz	512MBRDRAM	迈拓金钻九代160GB	中文版Windows XP SP1	100MB以太网/4MB光纤出口

序

随便到网吧里走一圈，你就会发现很多网民都在疯狂地敲着键盘，可能还会对着屏幕上闪动的图标发出嘎嘎怪笑。有时候我真的很迷惑，小小的聊天软件究竟有什么魔力令他们如此痴迷而乐此不疲。但，这就是时代的烙印，每个年轻人身上属于他们时代的特殊印记。也许在方兴东、求伯君等第一代网民的眼里，整天在论坛打转、四处灌水的我，可笑程度丝毫不比网吧里的小孩低吧！

真正在世界范围内掀起聊天热潮的，是AOL公司的ICQ。许多中国老网民都会记得，当年与外国人聊天最直接的方式就是装ICQ，也许这点时至今日还是没变。而真正在国内掀起聊天热潮的无疑就是腾讯QQ了，它在香港的上市着实让不少人眼热，于是许多如UC般的无畏勇士冲上台前，并把这块蛋糕越做越大。

2003年2月，雅虎公司与美国无线网络运营商Cingular签约，推出“雅虎即时通”（Yahoo! Instant Messenger）即后来的雅虎通（Yahoo Messenger），拉开门户网站与IM软件结合的大幕。国内率先面市的是网易的泡泡和搜狐的“搜Q”，而新浪在推出“新浪了了吧”遭冷遇后迅速改变策略，于2004年7月1日收购了“朗玛UC”，强强联手之后终于成为第一个在功能上可与QQ叫板的国内IM软件。MSN虽然在功能、速度上较QQ有很大差距，但凭借与系统的紧密结合及世界范围内的用户优势，在国内依然能占领IM软件10%以上的市场占有率。目前，国内流行的其他IM软件有阿里巴巴“贸易通”、IRC、IMU、电子名片TraCQ、Skype等，虽然各具特色，但总体功能及用户数量较上述软件有很大差距。

通常电影续集的票房很难比得上第一部，临摹书画的价值远不如真品。但这个规律也许并不适用于所有领域，多款软件的崛起使腾讯QQ面临着巨大的压力，它们在某些方面已经有所超越。那到底每款软件在各个方面表现如何，且听我们来分解！

基本聊天功能

1.多媒体聊天

QQ： ★★★★☆
MSN： ★
UC： ★★★☆
POPO： ★★☆

在宽带网络非常普及的今天，多媒体聊天早已成为家常便饭。使用多媒体聊天不仅能大大减少话费开销，而且它还有普通电话不具备的视像功能。我们在局域网和外部ADSL网络之间进行了测试。

图1

QQ进行视频聊天时连接速度较快，但整体画面偏暗（图1），有一定的延迟现象，声音延迟在1秒钟以内，在周末等用户密集上线时间段里连接速度相对慢些。QQ可在已连接单个用户的情况下继续向其他用户发送视频连接邀请，实现多人视频。

MSN视频、音频功能完全独立，并且聊天双方都必须向对方提出音视频的连接邀请。实测时连接速度很慢，画面延迟严重但整体视觉效果优秀（图2）。不支持多人视频，在网络较复杂的情况下音视频无法同时连接，一直是MSN的一个老毛病，目前还没有很好的解决方法。

图2

UC连接速度很快，声音延迟较短。但画面效果一般，本地视频以画中画形式出现（图3），也不支持多人视频。

图3

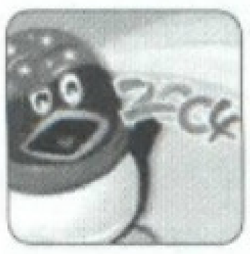
POPO需双方发送视频邀请，连接速度非常快，画面效果优秀，声音、视频的延迟都很小，遗憾的是不支持多人视频。

QQ和UC都支持发送图片，但QQ还提供了截图功能。UC中附带的绘图程序非常实用，在双方不方便使用音视频或通过音视频说不清楚时，就需要它了。

小提示：将图片、文本文档、html等文件直接拖进UC的对话框中，你可以看到意想不到的效果，它居然将这些文件直接打开显示在了聊天窗口中（图4），是不是很奇妙呢？但令人遗憾的是，它不能被传送，看来，这个功能还有待完善。

图4

2.文件操作



QQ ★★★★★
MSN ☆
UC： ★★★☆
POPO： ★★★☆

文件传输方面，UC在局域网内部传输速度最快，只用10.5秒即传完50MB文件，而POPO和QQ用时均在18秒以上。跨网传输10MB文件时，QQ速度最快，用时165.3秒，

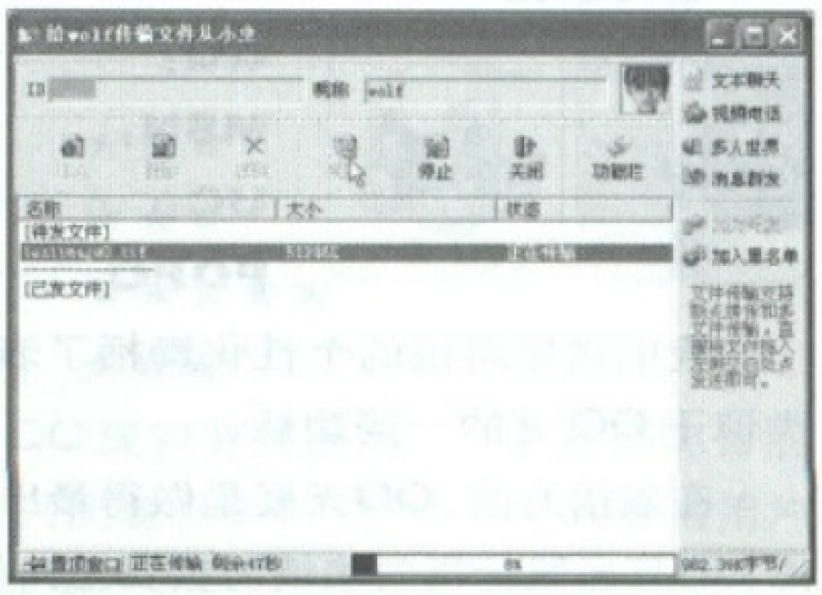


图5

UC用时186.6秒，POPO和MSN传输时间都在15分钟以上。

综合测试情况看，QQ和UC较适合用来传输文件，而MSN的传输速度一直比较慢。**QQ在较复杂的网络环境下表现最佳，UC则在局域网内部传输时优势明显。**不过UC的文件传输和聊天采用不同的界面（图5），操作起来不是那么容易上手。

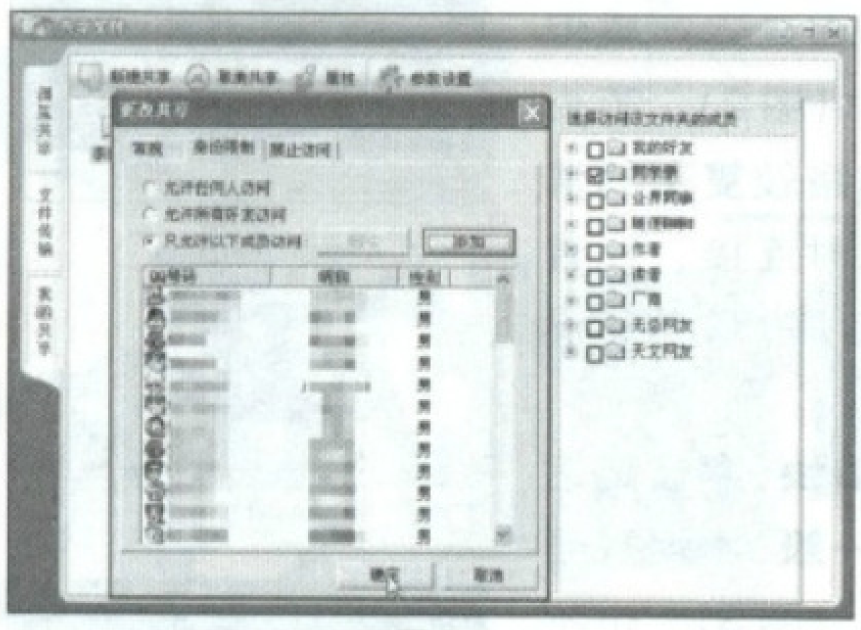


图6

值得一提的是QQ可将文件共享给任何好友，而且还有设置访问密码、禁止访问成员（图6）等功能，总的来说，非常完善。实测的结果表明，速度还是比较快的。POPO也支持共享文件夹及设定共享用户名及密码（图7），但在操作性及功能上与QQ相比有一定差距。

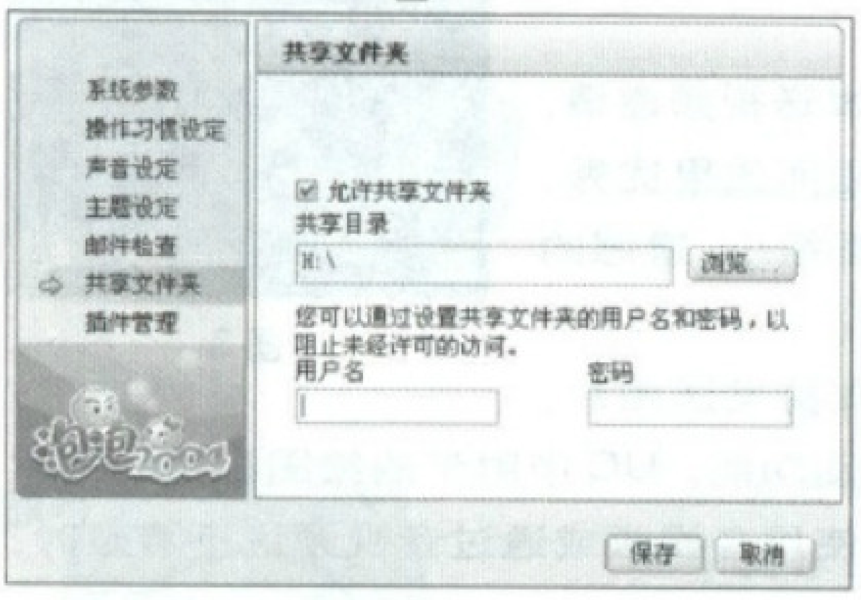


图7

公平起见，小虫在测试里放弃了自个儿的QQ会员号，临时征用了MM的普通号码。这天早上为了测试，加ACJ为好友。下午，测试开始了……

小虫：一会我们测试传输速度

ACJ：？ girl,nice to meet u,but who r u

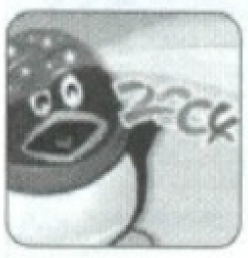
小虫：小虫

ACJ：……啊，你居然通过这个办法增加我的荷尔蒙含量……

小虫：那也是为了提高工作效率嘛

ACJ：……

3.个性化设置



QQ：	★★★★☆
MSN：	★★★☆
UC：	★★★★☆
POPO：	★★★☆

我们这里所说的个性化囊括了表情、头像、昵称以及类似于QQ秀的一些功能。

在表情方面，QQ无疑是做得最出色的。它不仅支持动画，而且当鼠标指向表情时在右上角的窗口中能进行预览（图8），此外还可通过右键添加到表情，几乎可无限扩充。

小技巧：要是在网页上你发现了很棒的图片或动画，一定要记着保存到QQ里边哦！很简单，在图片或动画上单击右键，选择“添加到QQ表情”即可。

图8

也许是软件本身定位不一样，MSN的表情并不是很多，而且不支持动画，同样不支持动画的还有POPO。最新发布的UC不仅支持动画，而且当鼠标指向动画时可进行预览。

图9

QQ和UC都提供了一个展示自己形象的功能，那就是QQ秀和UC秀。QQ秀的服饰非常多，似乎日常生活中能买到的饰品在QQ秀商城中都能买到，不过价格嘛……有意思的是，你还可和对方的QQ秀合影（图9）。

QQ秀合影：到http://game.qq.com/qqshow/登录，然后选择“照相馆”就可向你想合影的MM发起邀请了。当然身前身后等场景以及两人之间的距离由你设置，最后友情提示一下，这些都是要Q币的哦！

新浪UC也提供一个类似QQ秀的UC秀，想拥有一个UC秀还需要UC金币，虽然UC秀也不便宜，但它可是动态的哦。想给自己的爱人亲密一吻吗，那就到http://igame.sina.com.cn/index.asp来看看吧。

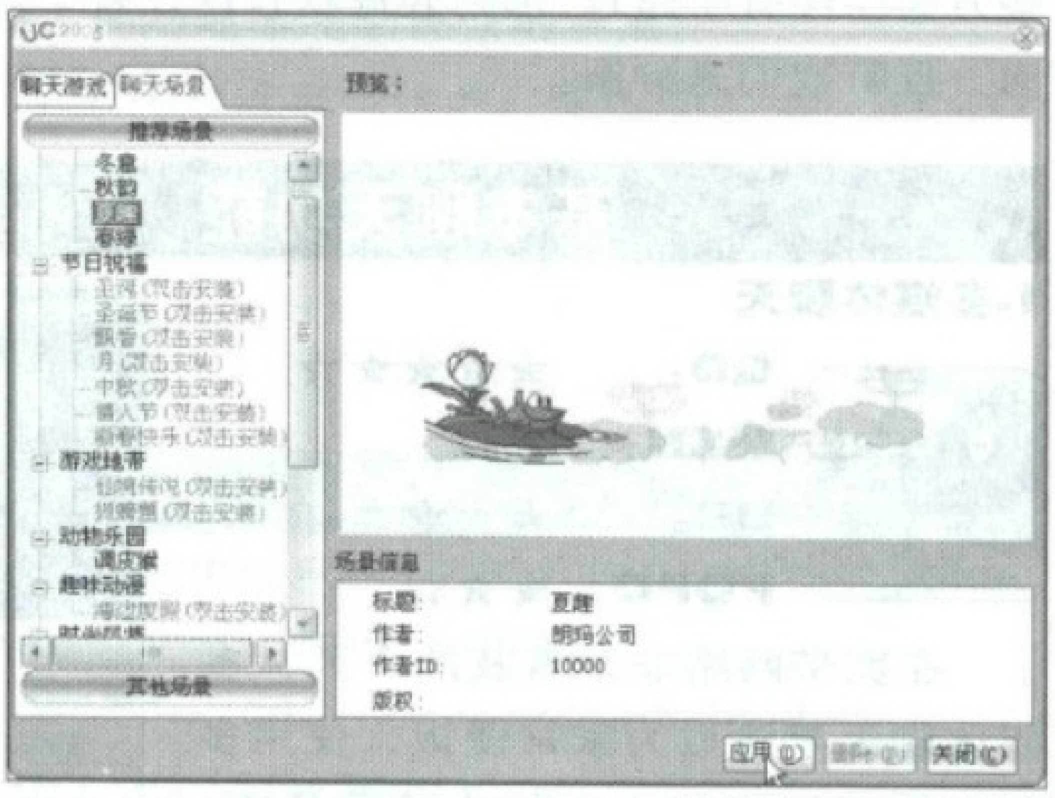


图10

从某种程度上来说，QQ秀和头像代表了我们的个性。但在聊天时我们更愿意相信“所见及所得”，不希望在一个帅哥头像的后边是一只青蛙，QQ、MSN和POPO就为我们提供了显示自己照片的机会（要在MSN中显示大图像，请参见本刊2004年第19期网络时代栏目）。

编辑选择奖

最佳聊天软件：腾讯QQ

腾讯控股有限公司发布的《二零零四年半年度业绩公布》显示，截至2004年6月30日，QQ注册用户为3.308亿（活跃用户1.101亿）、付费会员690万、付费移动及电信增值用户1260万、季度最高同时在线人数640万（现已突破700万）。对普通用户来说，用户群是选择IM软件的首要指标，这方面QQ在国内IM软件中处于绝对领先的位置，在全球范围内也不显落后，仅此一点就足以成为用户选择QQ的理由。

作为国产即时通讯软件的始祖，今天的QQ已集图文消息实时发送和接收功能为一体，还为用户提供游戏社区、开放型聊天室服务，网络硬盘、QQ秀、彩信DIY、图文随心混排、QQ群中群、文件传送、音乐中心等功能都很讨用户欢心。可能在某些方面，QQ提供的功能不是最强，但综合来讲是最稳定的。它的一些高级功能及短信服务都采取付费服务，庞大用户群的支持给腾讯带来了巨大的利润。在娱乐型即时通讯软件领域，短时间内还很难看到能撼动QQ的对手出现。

多媒体聊天	★★★★☆
文件操作	★★★★★
个性化设置	★★★★☆
手机短信	★★★
群操作	★★★
聊天信息管理	★★★☆
隐私保护	★★★★★
回复设置	★★★★★
整体感觉	★★★★☆
免费邮箱	★★★☆
网络硬盘	★★★☆
游戏	★★★★★
资讯服务	★★★★★

在商务领域里QQ相对来说就没那么受欢迎了，不少公司因为员工使用QQ聊天导致工作效率下降、泄漏公司信息而采取封杀的态度。腾讯推出了RTX（Real Time eXpert）和TM（Tencent Messenger）应对，前者由于娱乐风格过于明显及不方便企业与客户交流，一直得不到很好的发展，后者也是在跟慧聪合作后才有所起色。我们认为，QQ在商务领域里尚处在早期的探索阶段，在时机成熟时应推出单独的商务产品，而QQ本身的风格及功能不宜做太大的变动，应在服务的完善和稳定性下多下功夫。

除了上面的几点外，在聊天场景方面，每款软件都做得不错，其中UC提供的场景最多，并且进行分门别类（图10）；QQ可发送、拒绝及取消7种提供的场景，且发送场景时没有提示；与此相反，在MSN中共享场景必须取得对方同意；而POPO只能在本方聊天窗口设置场景。

4.手机短信

QQ：★★★
MSN：☆
UC：★★★★
POPO：★★☆

由于UC目前处在促销期，所以用户每天可免费发送15条短信，如果当日超过15条则按每条0.1元收费。这个免费短信功能毫无疑问吸引了众多的眼球，短信能通过手机直接回复，但收到信息的速度波动较大。不少用户可能觉得每天15条免费短信不够用，于是他们将目光又盯向了POPO。

POPO推出的金币换短信的活动吸引了大批追随者，由于在线就能拿泡币，所以大家都争先恐后地申请帐号，一时间POPO人气猛增。但使用后我们看到POPO短信的速度波动非常大，有时候数小时也收不到。

小提示：POPO最初的规则是100泡币换1条短信，但由于参与人数众多，很多用户完全冲着免费短信去，更有甚者其昵称就是“泡币不聊”等，使得网易改变规则：1000泡币换1条短信，如果添加好友时被拒绝还会被扣掉20 000泡币。如此一来，网友反应强烈。

也许是老大的地位使然，也许是用户太多的原因，QQ没有提供免费短信功能，目前是5元包月。相比其它聊天软件，QQ的短信发送相当稳定，基本上30秒左右即可收到，可直接回复，手机回复后1分钟以内QQ可收到。

小提示：MSN虽然暂不支持移动业务，但通过MSN Mobile（http://mobile.msn.com.cn/signup/）（图18），可让用户的头像显示手机图标，不过其他用户给它发送的消息实际上是发到该用户的信箱。

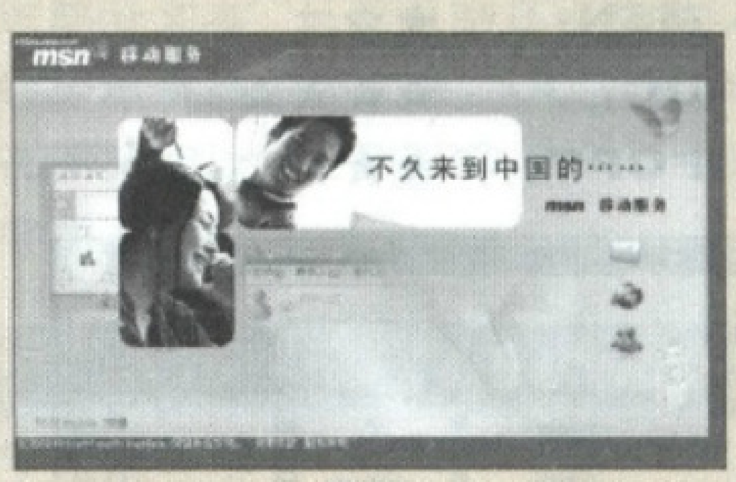


图18

从评测过程中我们可看到，鱼和熊掌不能兼得：免费的不稳定，稳定的不免费。其取舍全凭读者你了。不过，目前聊天软件的短信功能均仅限于中国移动手机，中国联通用户暂时不能使用。

5.群操作

QQ：★★★
MSN：★★☆
UC：★★★★★
POPO：★★★

在群功能方面，QQ显得有些吝啬，它的群功能目前只对会员开放，而且只能建立2个，曾经支持的普通用户临时群也取消了，只能通过在聊天窗口中邀请其他好友加入的方式来实现多人临时聊天；MSN同样不支持群，也

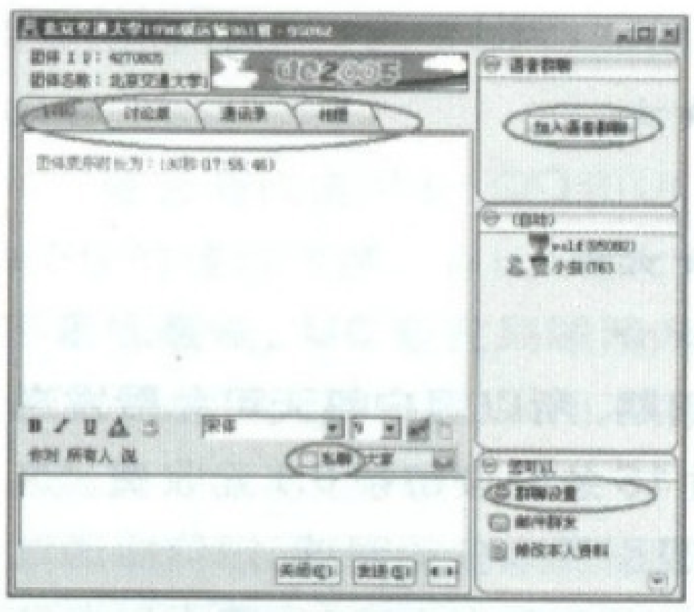


图 11

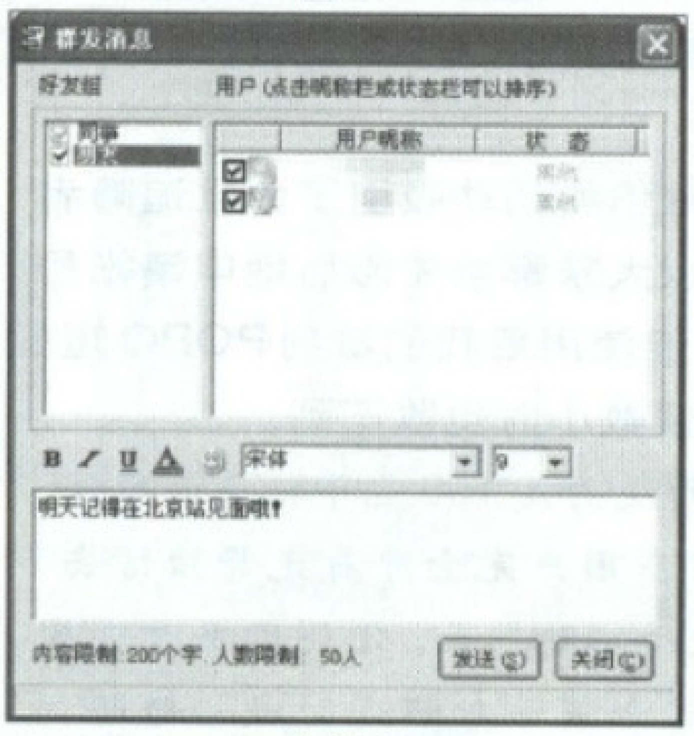


图 12

是通过邀请好友实现多人聊天。

相比来看，UC的群功能无疑是最强的。不仅支持多人世界，邀请10名在线好友参与聊天，而且还能免费建立固定群（团体/同学录），群内提供群聊、讨论版、通讯录和10MB的相册（图11）。如果你想实现聊天室的语音聊天功能，点击“加入语音群聊”即可。如果你不想接收任何群聊消息，或者只关注对你的私聊，去“群聊设置”进行设置吧。

很多时候我们想群发消息，但并不希望进行复杂的群操作，看来只有UC能办到了。它支持对50人、200字以内的消息群发（图12），不在线好友也可收到。不过随着用户的增加，这一功能对服务器的压力会非常大。

6.信息管理

QQ： ★★★☆

MSN： ★☆

UC： ★★★☆

POPO： ★★★

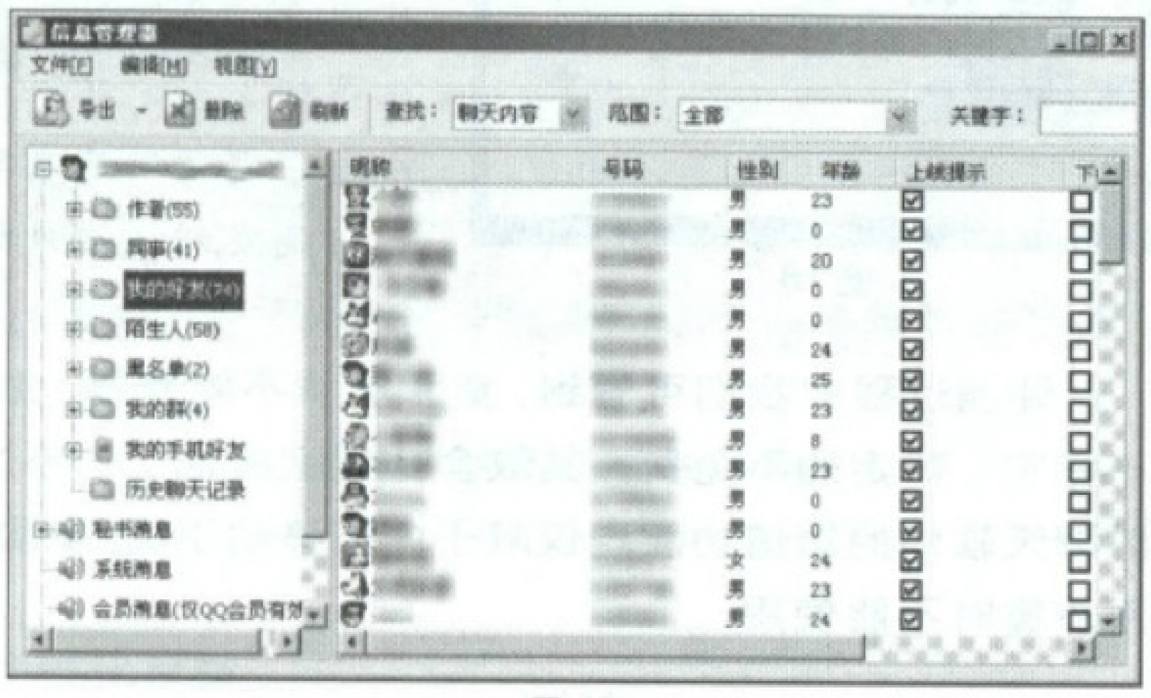


图 13

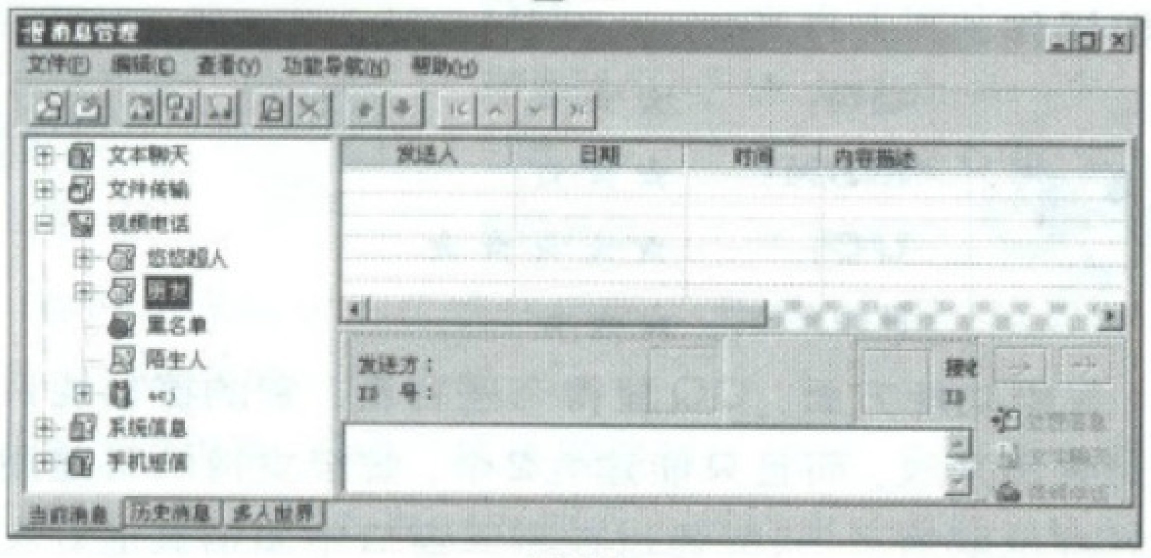


图 14

在信息管理方面，QQ和UC做得都非常出色。QQ采用树状结构的信息管理器（图13），非常方便查找好友的聊天记录，同时还能设定范围对聊天内容进行搜索。

相比于QQ，UC的消息管理器细分更多（图14）。比如系统消息它分为了“系统广播”和“验证消息”，这点对广告比较多的QQ来说应该更重要才对。同样采用树状结构的UC消息管理器在“文件传输”和“视频电话”中详细记录了你和好友之间的交流情况，不知道这对隐私性很强的网友来说是好是坏。总的来说，它的各种功能相当完备，唯一的缺点是无法查看在聊天中的表情。

早期版本的MSN曾因不支持聊天信息管理而备受批评，微软终于在6.0以后的版本里提供了该功能，不过MSN的消息历史记录只能查看单个好友的聊天记录，而且采用单页结构，功能比较简陋。

POPO的消息管理器功能相比QQ和UC来说，稍显欠缺，它一个有意思的功能是能设定时间段进行搜索。

各款软件都支持对聊天记录的导入导出以及备份。总的来看，聊天信息的管理已做到了极致，也许下一步就是实现保存音频、视频聊天内容的功能，不过这可能涉及到隐私问题，所以这个功能到现在仍没有推出的迹象。

7.隐私保护

QQ： ★★★★★

MSN： ★★★☆

UC： ★★★★☆

POPO： ★★★★★

除MSN外，其余3款软件均提供了隐身登录方式，且在设置状态为“离开”时能正常收发信息。所有软件均具有常用的在线、离开、隐身等状态设置，UC还提供了心情设置。

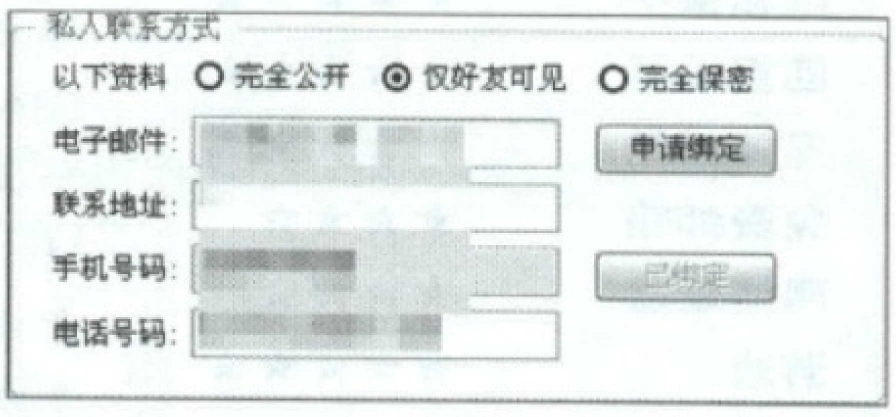


图 15

我们非常关注个人资料的公开状态，QQ中有完全公开、完全保密和仅好友可见（图15）等设定，UC和POPO也采用类似的设计，而MSN的个人档案文件在网页上进行编辑和保存，这对我们造成了一定的不便。

针对我们各种奇怪的需求，各种聊天软件也开发了相应的功能。如QQ中好友上下线提示、自动问候、好友上线自动隐身，POPO中阻止用户看到自己在线，UC中自动状态转换等。相对来说，MSN的隐私保护功能稍显欠缺，它支持好友上线提示，阻止好友看到自己在线及发信息，但其它设置不能针对单个好友。

之前版本的QQ由于加入摄像头后，用户的头像上会显示摄像头图标，加上它提供了专门针对摄像头用户的查

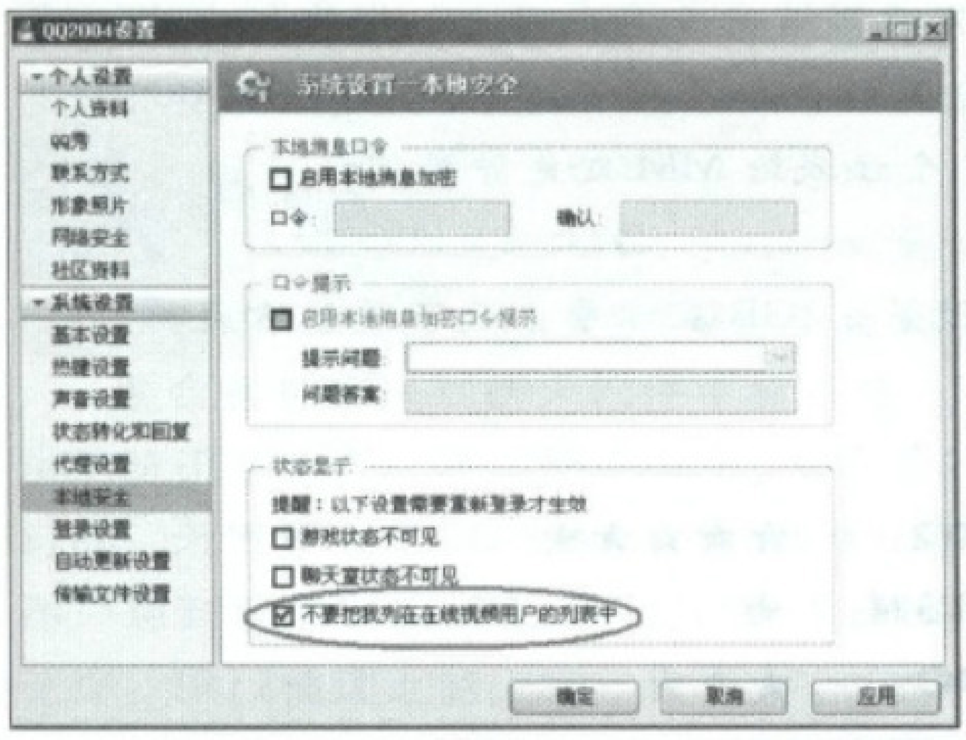


图16

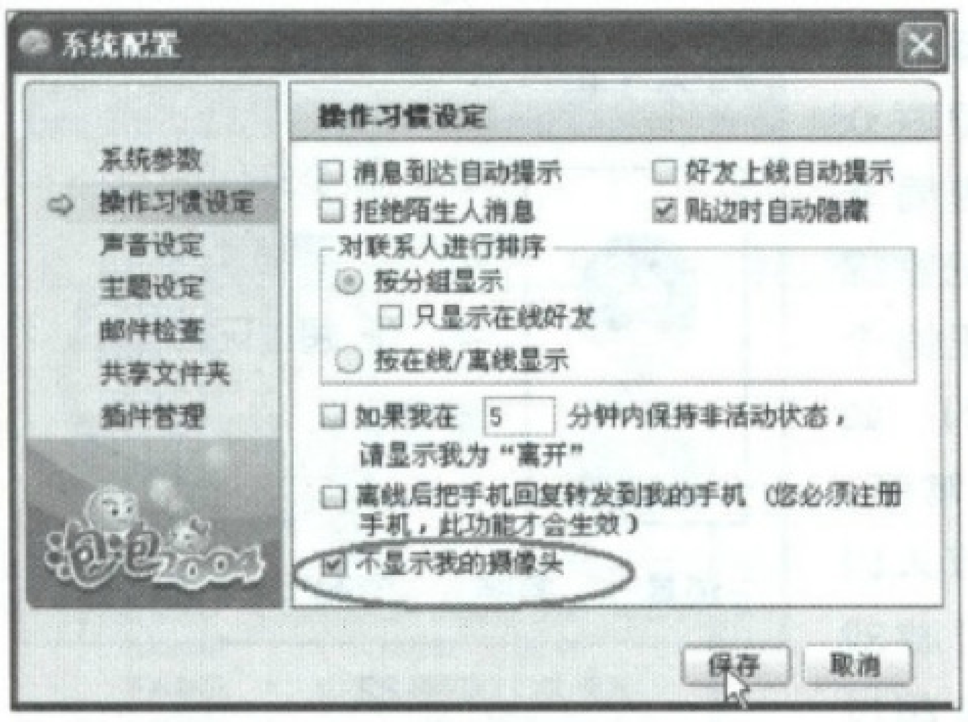
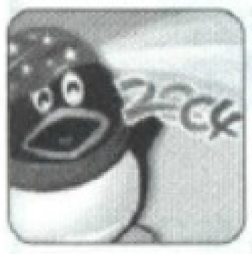


图17

找方式，带摄像头用户经常被其他用户骚扰。针对这个情况，在QQ的最新版中，能隐藏摄像头（图16），POPO也有这个功能（图17）。相比QQ和POPO而言，MSN中摄像头图标会在对话框右上方出现，而UC视频用户头像中就不显示摄像头图标，但它们不支持搜索视频用户的特点或多或少对用户造成了不便。

8.回复设置



QQ： ★★★★★
MSN： 无
UC： ★★★★
POPO： ★★★

除正常的回复外，IM软件一般会提供一些其他回复方式，包括快速回复、自动回复和留言（离线回复）。QQ支持快速回复、自动回复和离线回复，支持进行设定；MSN则不提供以上功能，其中用户抱怨最多的就是不支持离线回复；UC和POPO整体表现尚可，但UC不支持快速回复，而POPO不支持自动回复。

9.整体感觉

QQ： ★★★★☆
MSN： ★★★★
UC： ★★★★
POPO： ★★★☆

界面的美观度最难评定，也有较大的主观色彩，这里我们只能尽量客观。QQ界面色彩和Windows XP很搭配，虽然功能最多，但图标的安排相当合理，并不显得很拥挤；MSN与操作系统的结合非常紧密，大部分功能都隐藏在菜单里，界面非常简洁；UC界面整体布局和QQ非常像，但色彩的搭配不是很理想；POPO的界面较花哨，但它底部的图标也不够精致。

聊天软件	QQ	UC	MSN	POPO
内存占用	9480kB	9448kB	10020kB	18596kB

考虑了美观度还得考虑易用性，不过这涉及到个人的使用习惯，这里我们仅从好友的排序及查找方面来评测。为了从众多好友中能快速地找到某个好友，QQ提供了按首字母和身份标识排序的功能（图19），为了不混淆好友，我们还可在备注里写上好友的真实名字并让QQ显示备注（真实名字）。所有这些功能，在好友面板空白处，点击右键在“名称显示”和“排序显示”中进行设置。

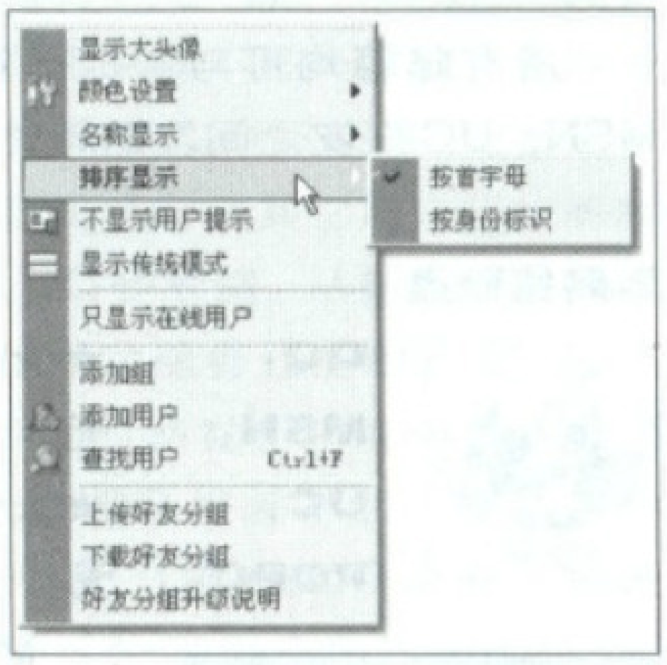


图19

UC现在只支持显示在线好友、分组显示好友等功能，不过和QQ一样，在好友面板中敲击键盘就能通过昵称的首字母进行查找。

MSN默认按照分组排序，也可按照联机/脱机排序，还可选择显示名称或电子邮件。

总体感觉，在美观度和易用性上，QQ和UC稍胜一筹。在最基本的文字聊天功能方面，4款软件表现不错，但在对文字发送长短进行测试时我们发现：MSN只能拷进部分文本，长度限制在400字以内，重新从聊天记录中拷贝出来后段落丢失；UC只能拷进部分文本，长度限制在400字以内；POPO和QQ的文字发送上限均在3000字左右。

附加功能

1.免费邮箱

QQ： ★★★☆
MSN： ★★★
UC： ★★★★☆
POPO： ★★★★

QQ普通用户可获得5MB免费邮箱，格式为“XXX@qq.com”，会员可获得100MB免费邮箱，普通用户可升级到1GB的“大肚邮”，资费10元/月（http://mail.qq.com/）；**MSN用户可获得2MB免费邮箱**，格式为“XXX@msn.com”或“XXX@hotmail.com”；**UC普通用户能获得1GB免费邮箱**（http://mail.51uc.com/），格式为“XXX@51uc.com”；POPO没有像其他几个软件一样默认即为用户注册邮箱，不过通过注册网易通行证，可获得1.5GB免费邮箱（http://mail.163.com/），格式为“XXX@163.com”，在POPO里只能查看邮件标题或删除邮件，无法发送。

附件大小：除了邮箱容量外，允许发送附件的大小也是我们所关注的。QQ 邮箱允许发送附件的大小为4MB，MSN 邮箱最大附件为 2MB，但附件上载速度较其他 3 款软件要慢得多。UC 邮箱支持 10MB 附件，而 POPO 的 163 邮箱支持 30MB 附件。

所有邮箱均可与其他邮箱进行收发操作，且QQ、MSN、UC 好友之间发送邮件非常方便。

2.网络硬盘

QQ： ★★★☆
MSN： 无
UC： ★★★★★
POPO： 无

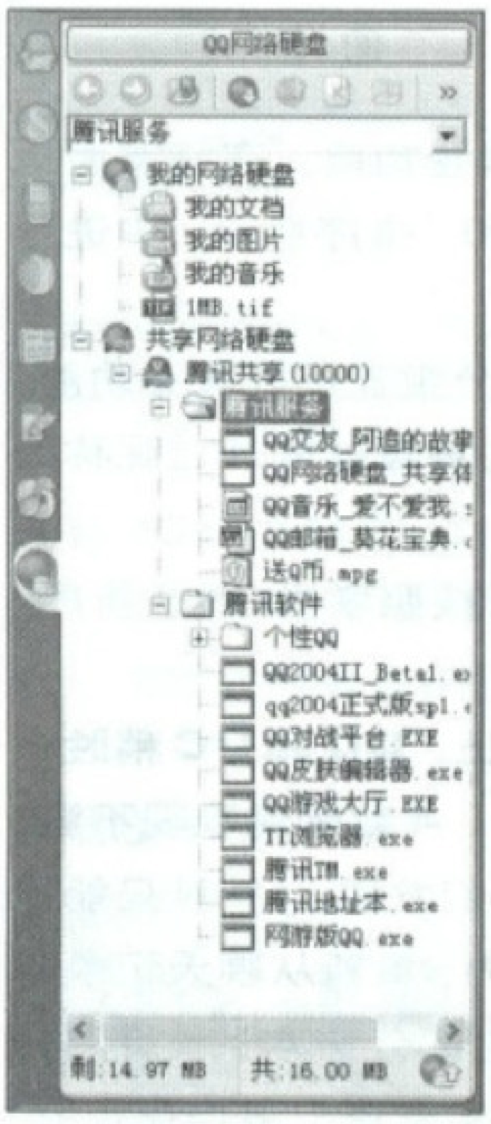


图20

MSN、POPO 均不提供网络硬盘功能。**QQ（http://disk.qq.com/）给普通用户提供 16MB、**会员128MB网络硬盘（图20），普通用户升级到512MB，资费20元/月，此外系统还提供共享硬盘，支持邮件转发、音频在线播放、右键上传等功能。

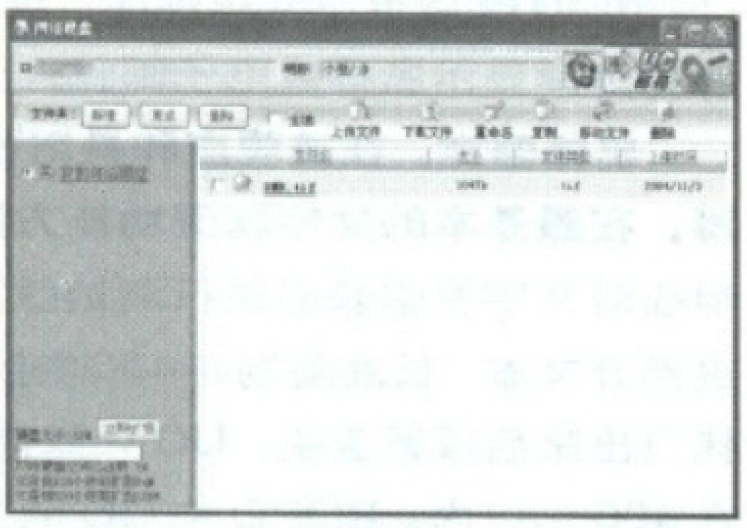


图21

UC 向普通用户提供 32MB 网络硬盘，该硬盘的功能、界面都较单一（图21）。

测试速度时，我们分别向QQ和UC的网络硬盘上传、下载一张5MB的图片。QQ上传用时44.89秒、下载用时86.37秒；UC上传用时8.04秒、下载用时25.18秒，看来UC在速度上的优势非常明显。

测试，如火如荼进行中。这天，测试到邮箱功能！

小虫：UC附带的免费邮箱是1GB容量！那我刚注册的Gmail还有啥用？！

ACJ：不要就给我，我拿到MOP上去送！

小虫：哗！网易提供的免费邮箱是1.5GB的耶！

ACJ：不要就给我，我还到MOP上去送！

小虫：……你有10万个POPO金币吗？我准备升级到2GB。

ACJ：我累死累活天天泡在网上，经常和不认识的人聊天，莫名其妙被扣了几万后现在只有20000多个了，好歹留几个让我给MM发免费短信。

小虫：……

ACJ：再说了，2GB在你手上还不是暴殄天物？！

3.游戏

QQ： ★★★★★
MSN： ★
UC： ★★★
POPO： ☆

QQ提供5大类27种游戏，跟联众游戏大厅的格局非常相似，还为玩家提供类似身份证的个人资料（图22），如今它的人气非常旺，总人数在70万人以上，单个热门游戏（斗地主）经常超过20万人，普通游戏也是数千人的规模，已能和联众等老牌游戏平台媲美，且大有赶超之势。

图22

相比 QQ 游戏，其它聊天软件游戏的人气都非常欠缺，MSN 虽然提供了几款游戏，但玩的人并不多，它最近增加的游戏图标显示出其已有加强游戏功能的考虑（图23）。POPO中通过"工具→网易服务"可进入网易游戏频道，这是一个游戏网站，以游戏资讯为主。

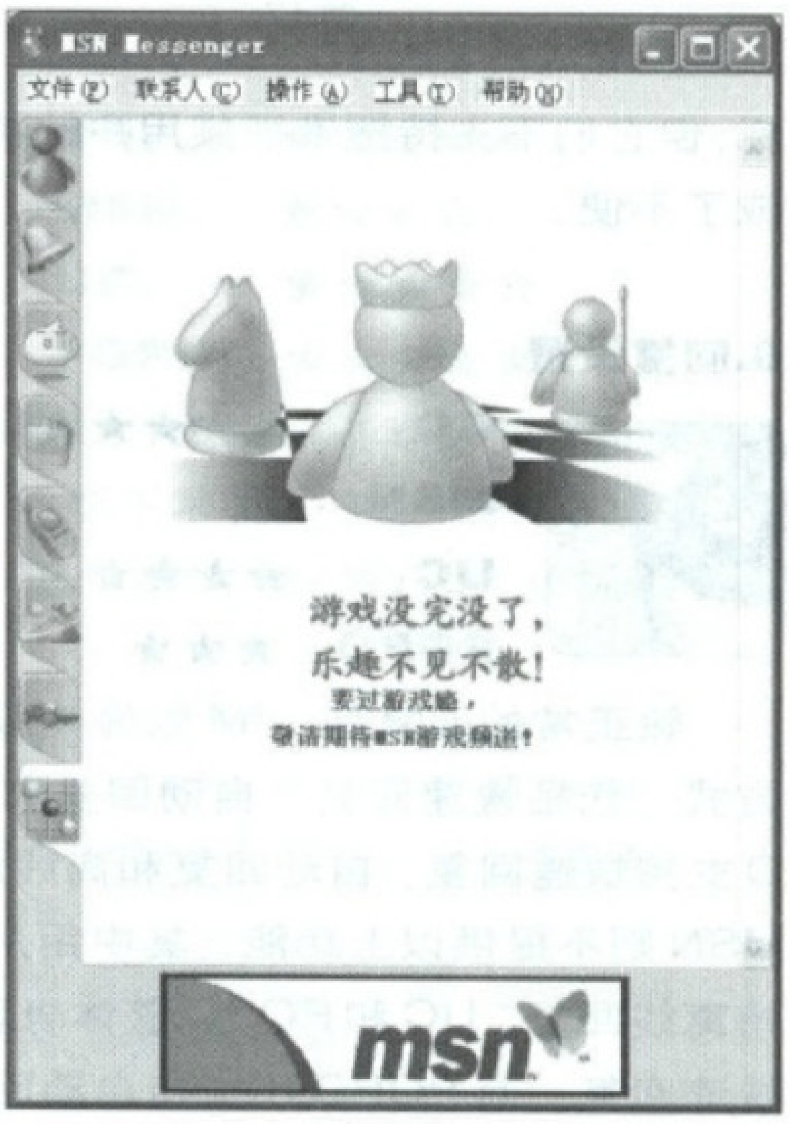


图23

与新浪整合后的UC提供了3大类12种游戏，还可进入新浪游戏（图24），不过人气相比QQ差很多，一般维持在30 000人左右。

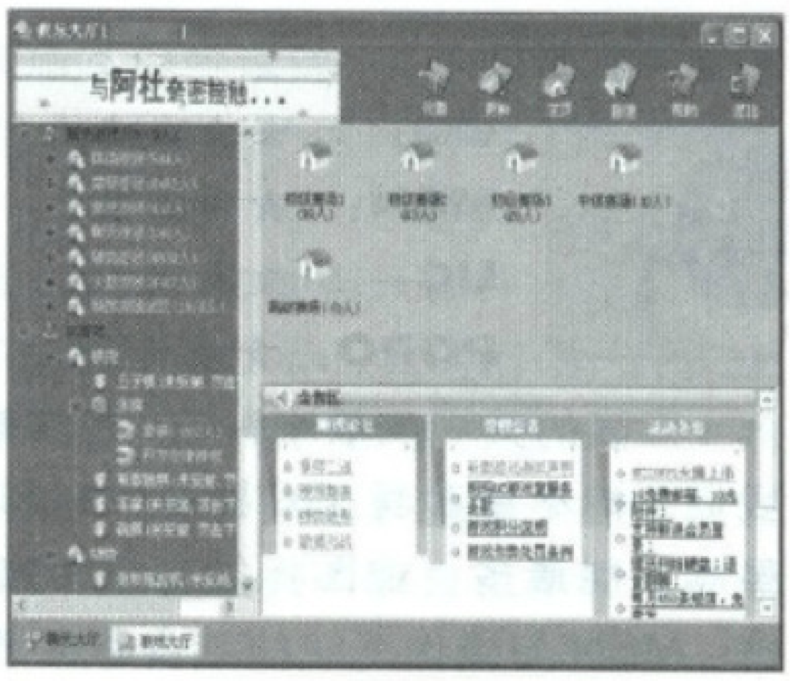


图24

4.资讯服务

QQ： ★★★★★

MSN： ★☆

UC： ★★★★★

POPO： ★★★

整合各种资讯到聊天软件中看来是一种趋势。QQ提供的资讯非常多，包括网络杂志、QQ音乐、贺卡、新闻订阅、天气预报、QQ新闻等，多得令人眼花缭乱，一般用户想到想不到的都有，不过QQ资讯虽多，却给人凌乱无序、难以梳理之感。

MSN和POPO提供的资讯相对有限，MSN主要提供今日焦点、天气预报等，而POPO的资讯通过网易以网站形式提供，软件本身功能尚待完善。

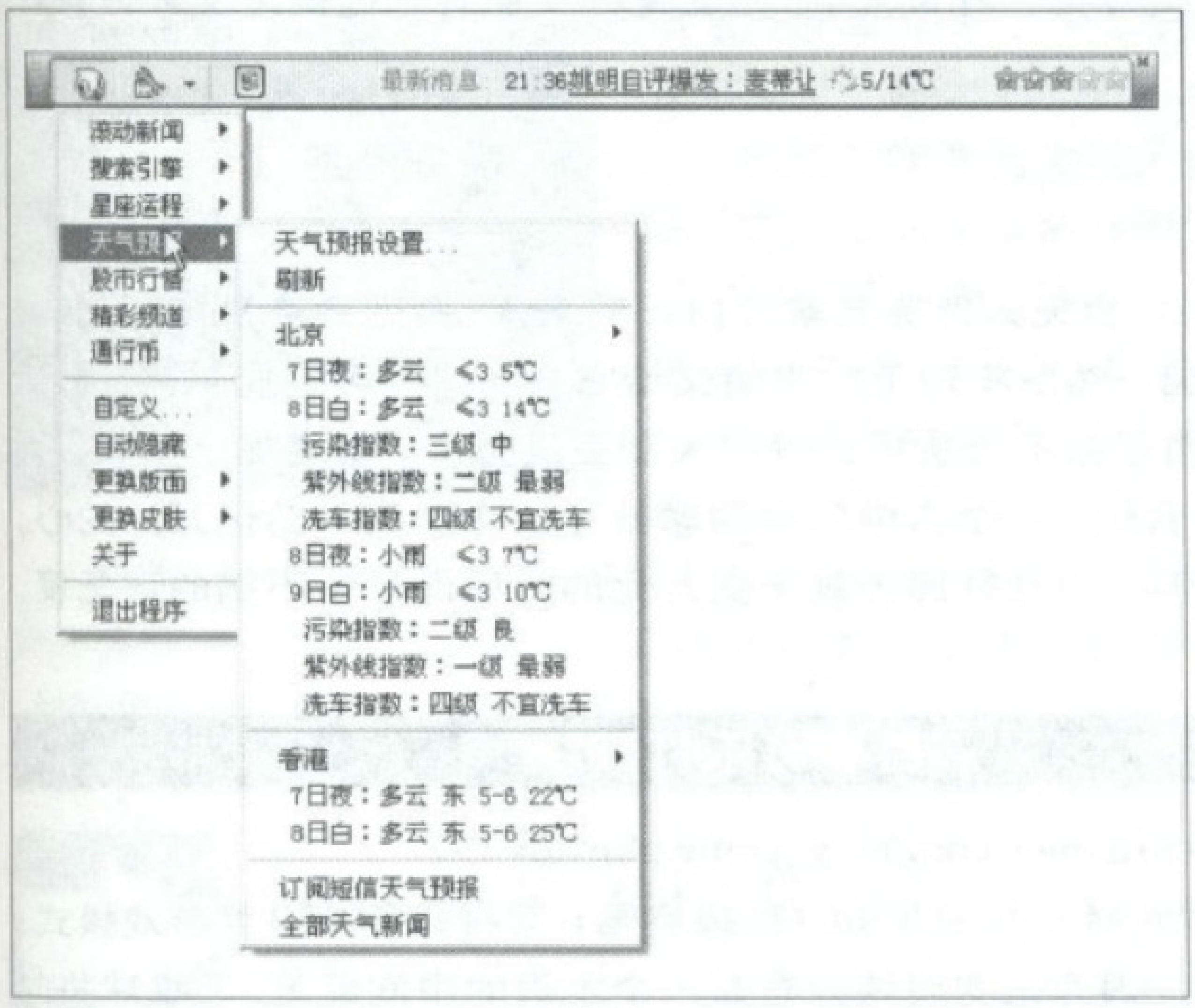


图25

UC通过新浪服务面板提供了娱乐新天地、星座奇缘等服务。UC资讯通是一个令人赞许的设计，主界面显示天气预报及滚动消息，通过菜单可快速浏览包括滚动新闻、星座运程、股市行情等信息。总的来说UC提供的资讯丰富，分类明确（图25）。

测试总结

在本次评测的13大功能中，QQ有9项成绩最佳（含并列）。对普通用户来说，QQ的功能、用户群都不是问题，虽然一些功能和服务只向会员开放或采取收费方式提供，但资费标准一般用户均可承受。非常关键的是，QQ免费、收费的各种功能均很完善，表现也最稳定。

平心而论，将MSN和QQ、UC、POPO放到一起按功能比较有些不公平，因为它本来就不是一款以功能取胜的聊天软件。尽管它的一些功能确实很不完善，但其简单易用、具有网络会议功能、不太可能被其它用户骚扰等特点，使它在商务领域里远比QQ受欢迎。从新近加入的快捷图标来看，MSN提供其他周边服务已为期不远。

使用UC时总有似曾相识的感觉，它取得了6项最佳成绩（含并列），总分也和QQ相差不远。在功能的稳定性和周边服务的完善方面，UC较QQ尚有一定差距。但以新浪为后盾，它足以向后者施加强大的压力。其许多免费功能如群功能、短信、邮箱、网络硬盘等均优于QQ，资讯通功能更是亮点。以目前UC的用户数和所依靠门户网站的雄厚背景来看，UC短期内不太可能像QQ这么商业化，有这么好的免费午餐可吃实在是用户之福啊。

POPO给人的总体感觉更像一个混合体，在它身上你会同时看到QQ和MSN的影子。POPO顺畅的视频聊天和网易超大的免费邮箱在测试中都给我们留下了深刻印象，但功能完善程度显然不及QQ和UC。另外，各种服务和资讯尚未和聊天软件很好地融合，软件的外观设计和功能分布尚不够理想。要想与QQ和UC全方位较量，POPO除了在细节上多加雕琢外，还需物色一个合适的合作伙伴。

事实上，在相当长一段时间里，电子邮件在世界范围内都是互联网的“杀手级应用”。现在，情况已发生了改变，聊天软件正取代电子邮件，成为最流行的互联网通讯工具。其穿透力、扩展性和实时性都是电子邮件所不能比拟的。新浪及腾讯的高层在不同场合都公开表示，要将聊天软件打造成全方位的网络娱乐应用平台，在这个平台上实现更多的应用。无线增值业务已说明了问题，下一个应用会是什么呢？这一切在笔者看来也许并不重要，重要的是聊天软件已成为网络上最in的生存方式。P

测试得分总表

IM软件/功能列表	基本功能									附加功能			
	多媒体聊天	文件操作	个性化设置	手机短信	群操作	信息管理	隐私保护	回复设置	整体感觉	免费邮箱	网络硬盘	游戏	资讯服务
QQ	4.5	5	4.5	3	3	3.5	5	5	4.5	3.5	3.5	5	5
MSN	1	0.5	3.5	0.5	2.5	1.5	3.5	/	4	3	/	1	1.5
UC	3.5	3.5	4.5	4	5	3.5	4.5	4	4	4.5	5	3	5
POPO	2.5	3.5	3.5	2.5	3	3	5	3	3.5	4	/	/	3

网罗天下

■湖南 YU

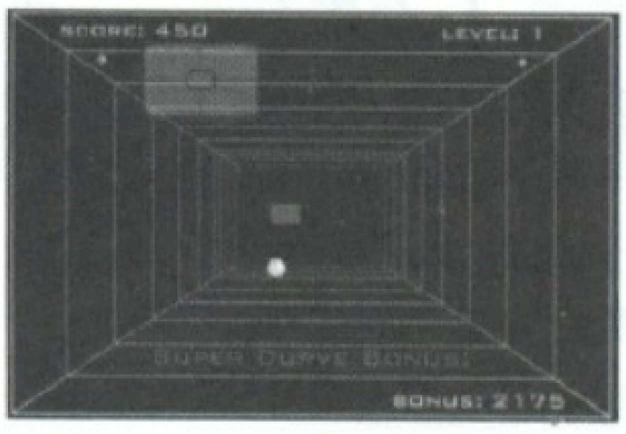
自从骑上宽带“快马”之后，有时候，我真的觉得没有比“下载进行时”更带劲的状态啦——特别是每当发现一个资源丰盈、速度又爽的站点时，那种心情简直就像海盗挥舞着宝剑冲进藏宝洞，或者渴了好些天的骆驼冲进绿洲一样兴奋……^^你体验过那种乐趣么？还想更多地体验那种乐趣么？“网罗天下”一直是——也将永远做与大家一同探寻那种快乐的最好伙伴。比如，今天就有不少好货色哦!

关于弹道物理学的故事

就如无人能预测足球比赛中下一分钟会发生什么，也无人能完全掌控自己的未来。命运激流是如此无常，在平坦的河段，通常每个人都能够划好自己的船，然后将剩下的事情交给它去安排。可是偶尔，当命运成为真正的洪流时，你几乎只能眼睁睁地任由自己被不可抗拒的时代大潮丢进谷底，或者抛上浪尖。大概正因如此，球类运动无法预知的偶然性是如此深深吸引着我们，一个击中门框的球就可以在瞬间牵动亿万人的心。基于同样一个理由，球类休闲小游戏——哪怕是最简单的那种，也往往因为其千变万化的特质而具备不错的耐玩度，下面这3个就是很容易让人上瘾的。

3D曲线壁球

http://www.fallingfromgrace.net/curveball/

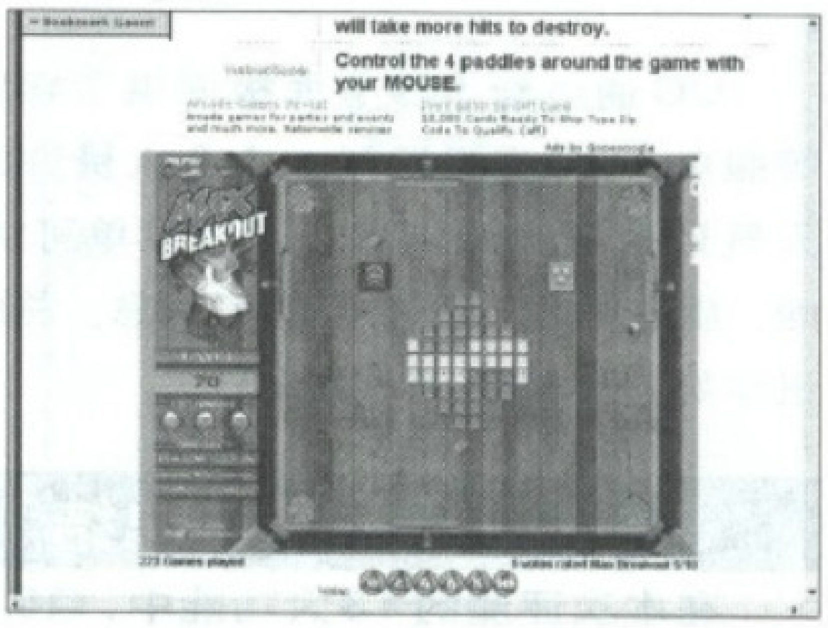


在一个封闭的立体通道里面进行，得分规则类似于乒乓球，用鼠标控制一个透明挡板进行对战，关键是用鼠标微操控一下，就可以打出路线、弧度、角度、力度都相当漂亮的变化球，得心应手的手感很是爽利。越到后面对抗会越紧张，到了第九关时打不出超级好球就根本无法得分。

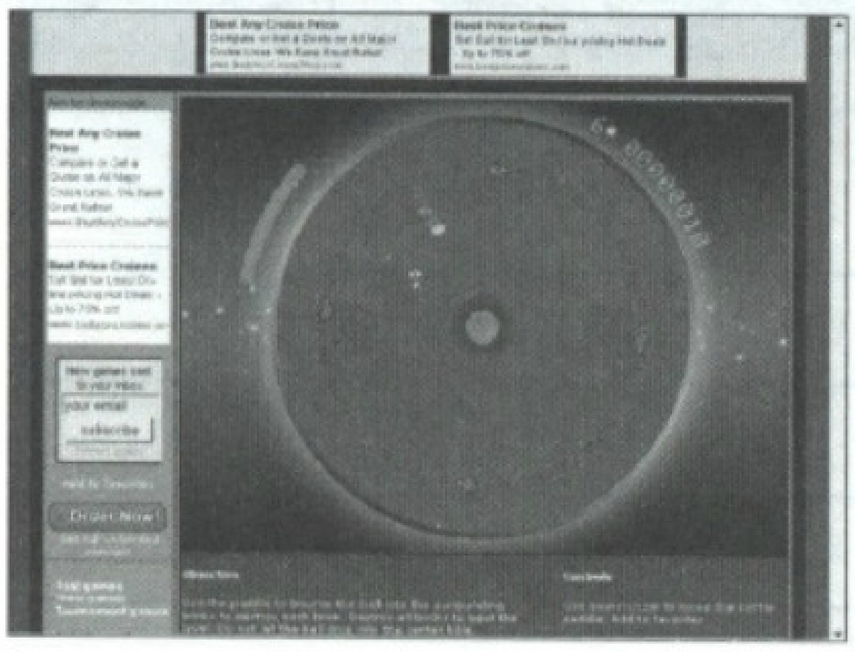
百事可乐打砖块

http://www.twrgames.com/play_game.php?id=197

百事制作的Max breakout（顶级突围）同样采用360度游戏模式，不过难度更高，因为这次砖块分布在一个木板的中间部分，而铁球将向如名字显示的那样向外突围，因此玩家必须使用鼠标同时控制4块挡板防守正方形游戏平台的整个4条边。全开放的模式、高节奏的风格和变化莫测的弹射角度，要求的是敏捷的反应、全神贯注以及一个好用的鼠标。同时，韵律感十足的配乐会让你完全融入到这种刺激的挑战中。



360度打砖块



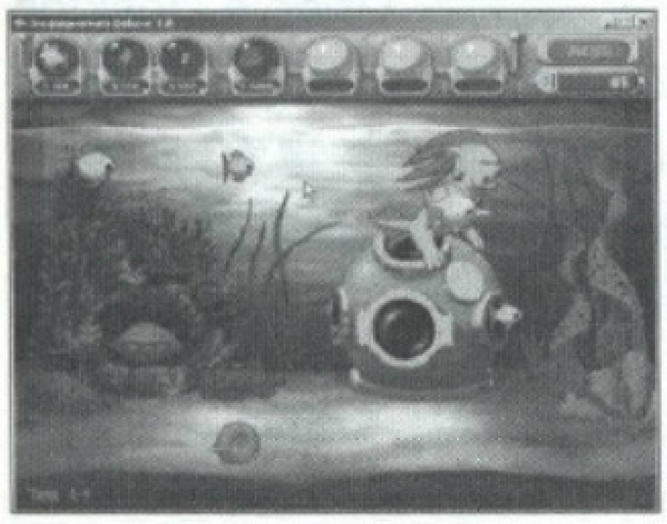
http://www.freeworldgroup.com/games/xbound/index2.htm

打砖块一直是很受欢迎的小游戏，X-bound是其中一个颠覆旧有模式的新奇版本。砖块是呈一个开放的圆周分布，而你要用鼠标控制着挡板保护的区域是整个圆发散着地心引力的圆心那部分。因为球的弹射线路受引力作用是打着旋转运行的，所以并不容易对付哦。当然，一如既往敲到一些特殊的砖块后会有一些好东西掉下来——各种漂亮水果的作用是加分，再就是许多诸如“加长”之类的特效法宝，其中炸弹威力最大。锦上添花的是——充溢着工业风味的砖块和叮叮铛铛金属格调的撞击声的组合令整个游戏的质感分外出彩。

游戏是关于幻想的故事……

这是一个非常棒的游戏组合，需要安装。从3.1版本开始，它便收集了不少精品游戏。如今3.7版本中的作品更是经过千锤百炼，此版本共包含8个游戏，动作、休闲、益智等各种类型都具备，保证玩过之后让你大呼过瘾！

怪怪水族馆



这是笔者安装后玩的第一个游戏，上手之后不禁大呼过瘾。这是个养宠物的游戏，宠物中除了普通鱼之外还有鲨鱼。操作很简单：用鼠标在适当的地方点击放出鱼饵。如果鱼儿长时间吃不到食物会浑身发青，持续吃不到鱼饵，可是会死的哦！当鱼养到一定大小的时候便会放出钱币，一定要在钱沉底之前点击它，不然消失了可不要心疼呀！强烈建议在初期有了钱之后不停地购买小鱼儿。

如果你嫌养鱼生钱太慢，没关系，养鲨鱼吧，它产生的可是钻石啊！不过它不吃食物，过了一段时间就会自动死去。如果你还嫌养鲨鱼不过瘾，系统会自动产生攻击鱼群的怪物让你爽一爽的^^，用鼠标不停地点击它试试！

熟悉一段时间之后，笔者简直忙到连拣钻石的时间都没有了，相信你一定会喜欢这个游戏的。正所谓：喂鱼喂到心上瘾，拣钱拣到手抽筋！

http://www.newbee.com.cn/show.asp?id=3497

土著怪脸

如果你玩过俄罗斯方块，相信你对这个游戏的规则不会陌生：3个相同颜色的怪脸在横、竖或斜3个方向上如果连成线则消除。操作也十分简单：点击左键，怪脸快速落到相应位置，点击右键改变怪脸顺序。还有炸药等道具可以使用。

配合美妙的印第安风格背景音乐，相信你会爱不释手的！

生活是关于相遇的故事……

茫茫人群里邂逅恋人知己、季节变换中邂逅风花雪月、不断成长中邂逅感动与惊喜，生命是由许多种“不期而遇”交织成的精彩故事——Who are you，这个由一位重庆师大MM自唱自导加自演的音乐情景剧，从一个相当别致的角度对此作出了生动诠释，词曲应该也是玩家自己DIY的——节奏舒缓，声声入耳的歌声中，我们清丽的女主角与一个小伙子在CD店相遇，继而在“不小心”一起拿同一本CD时四目相对（相当不错的搭讪招数）。没错，这两位在“眉来眼去”中来了一次典型的“一见钟情”，而且女方“中招”更深，走出半里地外了都还在美滋滋地回想——后来，在街头偶然“搜索”到马路对面的对方身影时，看起来文秀得很的她居然立马就展开“倒追”行动，可惜被红灯从中作梗耽误。冲过马路时意中人已经消失人群中，“作战计划”未能实现的她还一副很“若有所失”的样子^^。当然，女主角最终还是如愿以偿，在CD店再次邂逅时，她丢下同行的“护花使者”就直奔过去要了对方的QQ号（从被“抛弃”的那位眼镜老兄“很不爽”的表情来看，原来女主角至少是名花“半”有主的）。接下来，两位主角自然就在网络“战场”上展开了“闪电战”，两情在相悦中顺利进展。终于，她提出了早上9点在三峡广场约会的邀请，看样子是准备确定实质性“战果”啦。可是，时间到了男主角却没有赴约，而是躲在远处犹疑不定地偷望，被放了鸽子的女主角则打着伞在雨中楚楚可怜地等待——他为什么不敢出去、两人到底是否见面了、最后又将是怎么一个出人意料的结局呢？自己去看吧。别误会这个MTV是搞笑的那种哦，虽然开始的气氛确实有点让人忍俊不禁，但到最后却有能令你在共鸣中感悟“生活就是这样子”的深度。此外，女主角自然入戏的表演是一大看点——特别是她表现女孩“害相思病”时那种甜蜜中带羞涩的“窃笑”非常到位——叫人看着就像大热天吃了冰激凌一样沁凉沁凉的。

http://down.91.com/newhtm/20/page_199020.htm

小贴士： http://down.91.com/ 是一个人气颇高的下载站点，除了有常见的软件工具外，还提供了我们网罗天下所关注的影视动漫等下载，很多都是原创哦，一起来看看吧！

本地搜索 Google捷足先登

编者按： WinFS之前一直是微软宣称的Longhorn的重要功能之一，它能使用户更容易地在本地和网络中的电脑上查找相关的文件和信息。遗憾的是，WinFS已被最近的Longhorn开发计划所放弃。现在，Google当仁不让地推出了其桌面搜索工具，其性能虽不能说很完善，但已经得到了编辑部各位同仁的认可，一起来试试这个"编辑选择奖"吧！

■贵州 冰河洗剑

一、使用前的准备

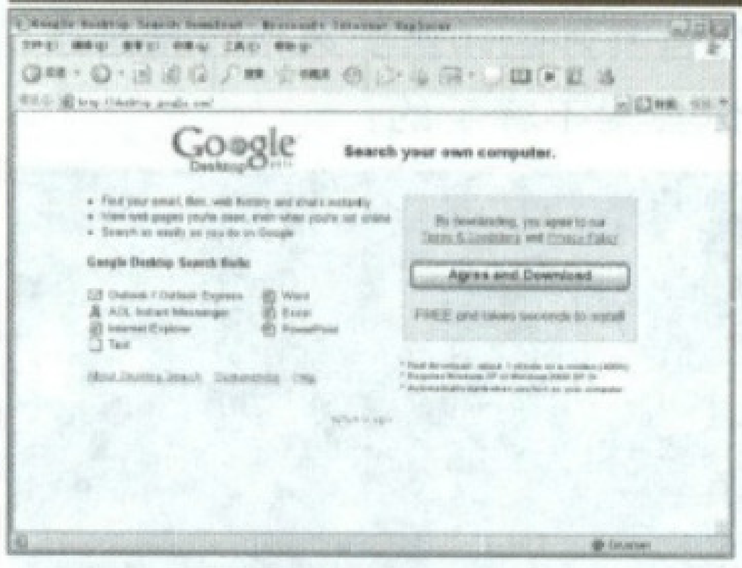


图1

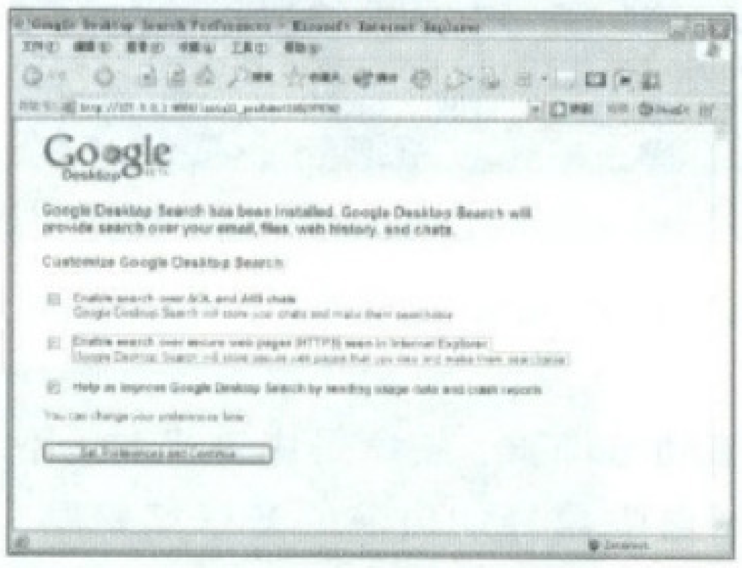


图2

在Google Desktop Search的发布网站（http://desktop.google.com/）上可看到有关"Google Desktop Search"的介绍（如图1）。Google的这个桌面搜索工具，可搜索本地硬盘上的各类型文件，包括浏览器、邮件系统以及Office文档文件等。点击"Agree and Download"按钮进入下载页面进行下载，440kB的文件很快就下载完了。

关闭所有IE窗口后开始安装Google Desktop Search，期间会弹出一个设置特殊选项的IE窗口（如图2）。

第一项是询问是否激活AOL和AIM程序聊天历史记录的搜索功能，由于国内用户使用AOL和AIM聊天的很少，所以大可不必勾选此项；

第二项是选择是否让Google Desktop Search搜索通过HTTPS加密的网页。如果选择了此项的话，任何加密网页都会被当作一个快照保存在索引文件中，因此出于保护私密数据安全性来考虑的话，最好也不要启用此选项；

最后一个选项是用来向Google反馈软件使用情况的，可根据你的个人爱好选择是否勾选。

设置完毕后，点击"Set Preferences and Continue"按钮，保存设置后通过"Start Seraching"就可开始使用Google的本地文件搜索功能了。

提示： 启动后软件会先为当前硬盘中的所有文件建一个索引，这个过程不会降低你的电脑速度，因为它只在电脑空闲时才工作。当你的电脑空闲时间超过30秒时，它才开始建立索引。笔者20GB的硬盘建立索引大概用时20多分钟，索引文件的大小也不像传说中的500MB那么庞大，只有几十MB。

二、使用Google Desktop Search

1.相识

Google Desktop Search运行后会在右下方的系统托盘区处显示一个小图标，右键点击它，在弹出菜单中选择"Search"命令，将打开Google Desktop Search搜索主页面（如图3）。由于还没有建立索引文件和cache，所以无法搜索到任何文件。在系统托盘的图标上右键单击，选择"Status"菜单命令，可查看到当前索引文件的建立情况，包括上次更新索引文件的最近时间及各类文件数量等（如图4）。用户也可随时暂停索引文件的建立。在系统托盘的图标上右键单击，选择"Pause Indexing"命令即可。

图3

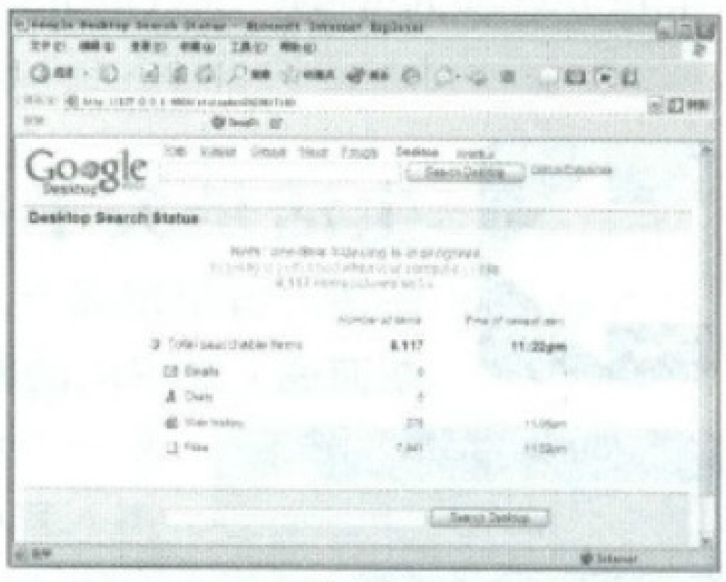


图4

提示： Google Desktop Search的索引文件存放在"C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Google\Google Desktop Search"文件夹下，根据硬盘的大小不同生成的索引文件大小也不一样。

2.相知

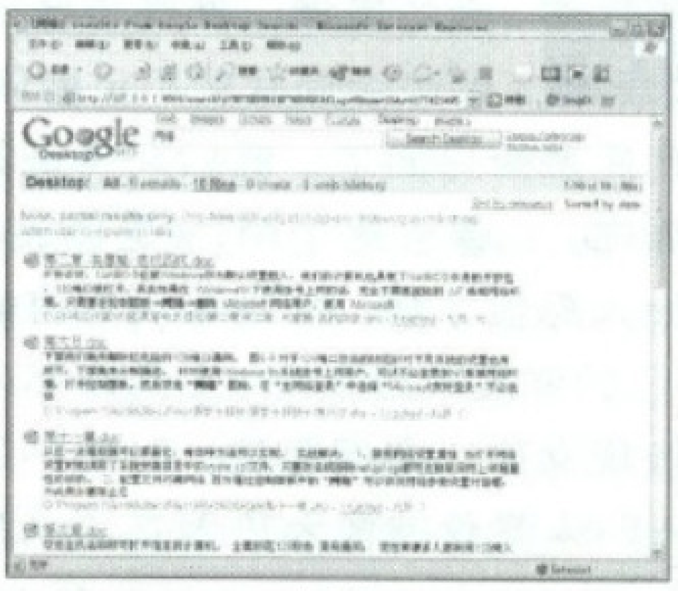


图5

索引建立完毕后，我们可用"Search Desktop"来测试一下本地搜索。在关键词搜索栏中输入"网络"，点击"Search

Desktop"后很快就会在新的IE窗口中显示搜索结果(如图5)。搜索的速度非常快，20G的硬盘，仅用了0.5秒就全部搜索完毕。在页面的"Desktop："后可选择"ALL"(全部)显示，或者按邮件、聊天记录、网页浏览记录等分类显示搜索结果。在网页右方，还可选择以文件时间(Sorted by date)或文件的使用频率(Sorted by relevance)对搜索结果进行排列。

提示：其实每当我们浏览一个网页，阅读一封E-mail，打开或编辑一个文件时，Google Desktop Search都会在后台自动进行工作，将我们的操作编入索引中，以便今后查找；并将操作的结果内容复制到cache中，这样就可看到很久以前的聊天内容，硬盘文件以及同版本的网页浏览内容。

Google Desktop Search最别具一格的功能就是文件和网页快照(Cache)。本地文件搜索结果与网络搜索类似，在每条结果记录下都有文件相应的路径及Cache链接，点击"Cache"链接，就可打开Google Desktop Search保存的文件快照。这个快照功能非常有用，比如我们搜索到了多个包含搜索关键词的Doc文档，要想从中找到自己需要的文档，一般情况下不得不用Word一个个地打开查看，速度非常慢。在Google Desktop Search中，直接点击文档的"Cache"链接，在新的IE浏览窗口中就会打开文件的快照，方便快速，根本不用调动庞大的Word(如图6)。

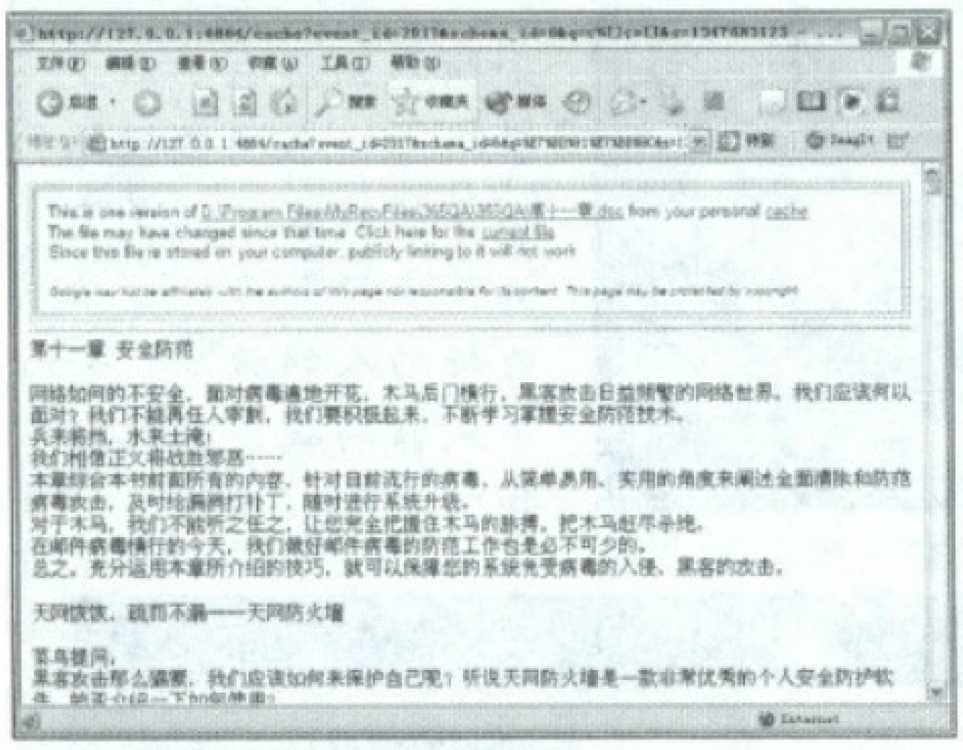


图6

3.相熟

在搜索结果中可能会列出一些自己不想让别人看到的数据信息，这时可将该项从结果中移除，下次再进行搜索时，就不会在结果列表中显示出来了。点击页面右上角的"Remove Items"链接，打开"Remove Specific Items"页面(如图7)。在每个搜索结果前面都会显示一个选择框，可结合"Check All"和"Uncheck All"按钮选择要移除的项目，然后点击页面中的"Remove Check Results"按钮即可。

图7

使用"Search the Web"方式进行查询，在得到的结果列表中也将会包含本地文件搜索结果，并在列表中以Google Desktop Search特有的程序图标显示出来。点击结果中的"Hide"，可将本地搜索结果链接隐藏，或者在新的搜索结果中打开本地搜索链接。

Google Desktop Search充分地将本地文件与网络搜索结合在了一起，搜索与结果显示都可在同一个页面中进行，融合得非常好，极大地方便了用户。

提示：在Google Desktop Search中，用户只能简单地排除一些不需搜索的文件路径，软件暂时还未提供指定搜索路径的功能。点击搜索页面右上角的"Desktop Preferences"链接，打开属性设置页面，在其中的"Don't Search These Items"可指定要排除的搜索路径(如图8)。

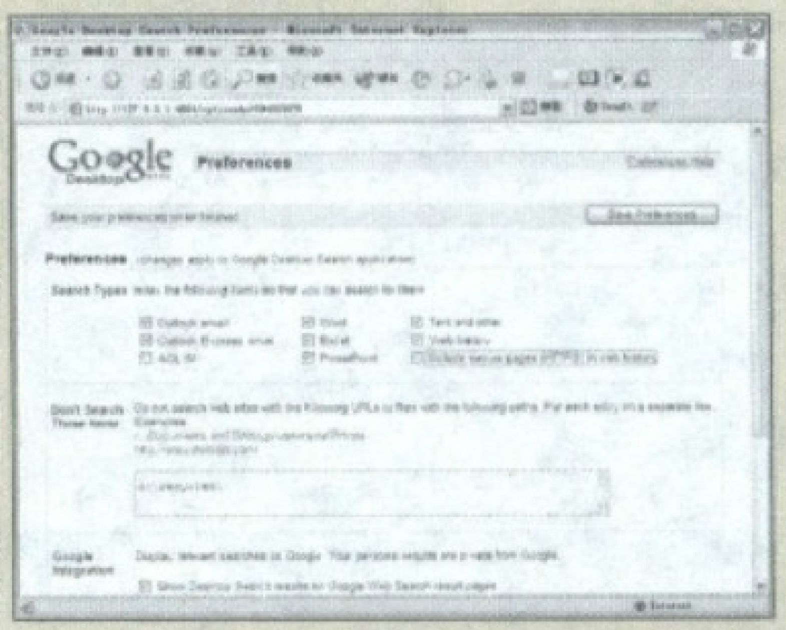


图8

三、与Windows搜索的简单比较

Google Desktop Search一经推出便引起了各大IT媒体的注意，曾有人这样评论，Google Desktop Search可看作Google进军桌面搜索，向微软发出的挑战书。如果是这样，Google Desktop Search真的能与Windows系统搜索一决雌雄吗？两者的区别何在？

我们以"网络"为关键词分别在Windows系统的"搜索"和Google Desktop Search中进行了测试，结果如下：

在Windows系统搜索中以"网络"作为"文件或文件夹名"的关键词，完成整个搜索过程共用了2分30秒，搜索结果50条，包括各类文档、网页历史文件、文件夹等；以"网络"作为"包含文字"关键词，搜索过程共花费近8分钟，搜索到的各类文件结果23条。在Google Desktop Search中以"网络"为关键词，完成搜索过程共花了0.23秒，搜索结果10条，均为Doc文档。

可见由于采用的文件索引的缘故，Google Desktop Search的搜索速度大大快于Windows，不过Windows系统搜索支持的文件搜索类型更加全面一些，搜索结果也较Google Desktop Search精确。

四、结语

应该说Google Desktop Search与微软Windows系统搜索各具优势与不足。微软Windows系统搜索不会因Google Desktop Search的出现就黯然失色，Google Desktop Search兼具网络搜索的优势也同样有很大的发展潜力。或许两者更能互为补充吧！

趣味短信集锦

你酷，你喝水在水库，睡觉在古墓，嘴里流瀑布，四肢像枕木，你当你是貂禅吕布，其实你是南极土著。

广西 两顺推荐

女：你看到旁边坐着的那个男人吗？自从五年前我拒绝他的求婚后，他喝酒至今。

男：真搞不懂，他需要庆祝这么久吗？

山东 李维推荐

一辆卡车后面挂着一块显眼的大木牌，上面写着："本车已与其他车辆相撞20次，成绩为：17胜，2平，仅一次稍有损失。请来者多加小心！"

福建 张期推荐

你都20多了，有些事情也该让你知道了！天，是用来刮风下雨的；地，是用来长花长草的；我，是用来证明人类伟大的；而你，则是用来炖粉条的。

北京 RTTT推荐

一女，喜甜食，甚胖，该女有一癖好：痛恨蚂蚁，见必杀之。问其原因，答曰："这小东西，这么喜欢吃甜食，腰还这么细，真是气死我了！"

重庆 just girl推荐

GAME推荐

幽国骁勇传

服务商： 北京雷霆万钧网络科技有限责任公司

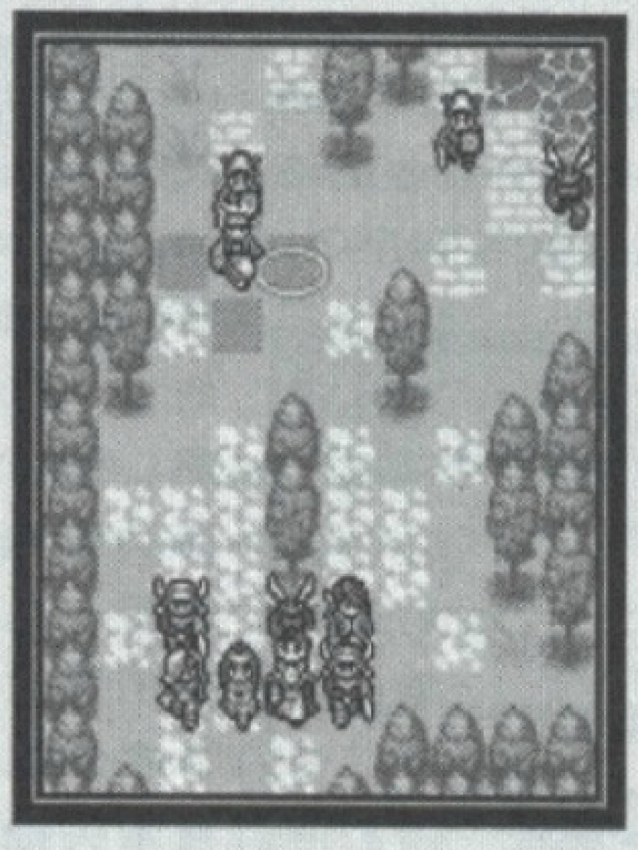
适合机型： Nokia S60 系列

游戏类型： 情景类游戏

制定方式： 发送 ygxy 至 8001871

资费： 8 元 / 次

游戏介绍： 在浩瀚宇宙中的某个星球上，居住着人类和魔兽两个不同的种族。他们的战争持续了2000年，最终魔兽之王被封印在了地底，世界迎来和平，



两个种族不再战斗而是各自选择一片领地平静地生活了下去。但是，300年后，一颗小陨石坠落到了这个星球上，与魔兽领地相邻的村庄受到了突如其来的袭击！一个曲折动人的故事，一场残酷的战争就此拉开了序幕……

合金弹头

服务商： 联梦娱乐软件（杭州）有限公司

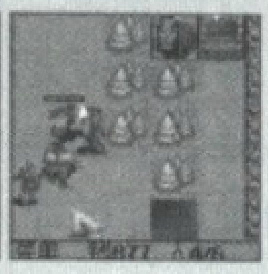
游戏类型： 动作游戏

适合机型： NOKIA 3100/3200/3300/6100/6610/7250i/7650/3650

短信定制： 发送 YYY 到 18632

游戏介绍：《合金弹头》（Metal Slug）系列游戏为日本SNK经典的2D横向卷轴动作射击游戏，游戏中人物及背景图像皆为精致手绘的Q版漫画风格，单纯却又刺激。游戏主要虚构了一个充满异国风情的背景——敌人是企图颠覆政权的武装份子，玩家是扮演肩负粉碎阴谋和解救俘虏任务的孤胆英雄。游戏中玩家会面对各式各样的敌人，除了步兵、射手、盾牌兵之外，还将面对敌人的坦克、炮台、直升机以及各种各样形象夸张的BOSS。

帝国时代



服务商： 数字鱼移动娱乐

游戏类型： 即时战略

适用机型： NOKIA 3100/3200/3300/6100/6220/6820/7200/3650/7650

资　费： 8 元（一次性收费）

手机点播： 发 DG 到 665588

游戏简介： 大约2000年前，欧亚大陆上一东一西同时存在着两个强盛的大帝国：汉帝国和古罗马帝国——也恰恰是这两个无时不散发着王者气质的国家，才称得上真正意义上的对手。也许是上苍的安排，为了避免一场惊世的残酷争斗，这两个大帝国在历史上从来没有真正交锋过。这给后世带来了无限的遐想——如果它们真的进行一场大战，是"世界的征服者"罗马还是文明发达的东方汉帝国会取得最后的胜利？本游戏中将为你解说这一段史诗般的幻想历程，而最终的结果，则把握在你的手中。P

高端旗舰三剑客

■湖南 灵顿公爵

可能是一年的技术沉淀和开发动能喷薄而出，也可能是刻意为了在即将启动的圣诞和新年市场抢占先机，在金秋的收获季，索爱、摩托罗拉、诺基亚、西门子、NEC的新一代王者手机纷纷光芒四射地登场，下面我们就将带大家一睹其中风头最劲的三剑客之风采。

“轻薄之至”——Moto V3

体积： 98mm × 53mm × 13.9mm **重量：** 95g

颜色： 锐银 **身价：** 6100 元

传承摩记时尚家族纯正血统的V3是时下最薄的折叠机，不到14mm的厚度使它比许多直板机更精巧，当然这是因为它拥有用于制造飞机的全铝合金材质机身——让人激赏的是，这一点是与95g的重量同时出现的。轻触式设计的铜合金键盘是V3另外一个亮点，这种通体的金属质感与方正造型、极简设计一起赋予了V3一种真正熠熠生辉的贵族气质及一系列出类拔萃的实用特征——高强度、超便携、优良操控。2.2英寸、240 × 320像素的26k色真彩屏、30万像素CMOS镜头、内置MP3、MPEG4播放器、强大的蓝牙则共同构筑了其上佳的多媒体特性。没必要提出诸如不具备存储扩展这类问题来质疑这位世家子弟的“内涵”——与那些徒具丰富功能而很少被用到的机型相比，直接以漂亮者姿态示人、能给使用者带来真切愉悦感和适用功能的V3岂非来得更实在？

“睿智之至”——Sony Ericsson P910c

体积： 115mm × 57mm × 26mm **重量：** 155g

颜色： 太空银 **身价：** 7000 元

日前登基的智能手机王中王P910c拥有不少第一的桂冠：诸如常规键盘、触摸屏输入、QWERTY键盘三合一的输入方式，拆下常规键盘后的40mm × 61mm、208 × 320像素的可视面积等，相对P908的升级则包括：最大支持到1GB的扩展容量、26k色的触摸屏、64MB的随机内存以及一些细节改进。无疑，更趋完善的P910c会大大巩固由P802打下的索爱在智能手机的领地，可惜的是它的体积和价格与性能同样“可观”。

“像素之至”——Mitsubishi M900

体积： 105mm × 49mm × 23mm **重量：** 115g

颜色： 银 **身价：** 4500 元

M900是首款面对移动用户的200万像素机型，一半是手机、一半是DC——不仅是三菱在外观设计上刻意营造的效果，从成像系统硬件角度看也是如此，虽然有很多理由让人不会相信M900真能“横扫低端DC”，但藉由硬件插值达到200万像素的富士超级镜头、5厘米的微拍能力、优异的色调还原、迷你SD卡的支持、“旋转眼”、丰富的可选项……以及一块水晶一样清澈的26万色TFD内屏，都显示M900是现在综合性能最佳的拍照手机。P

手机小贴士

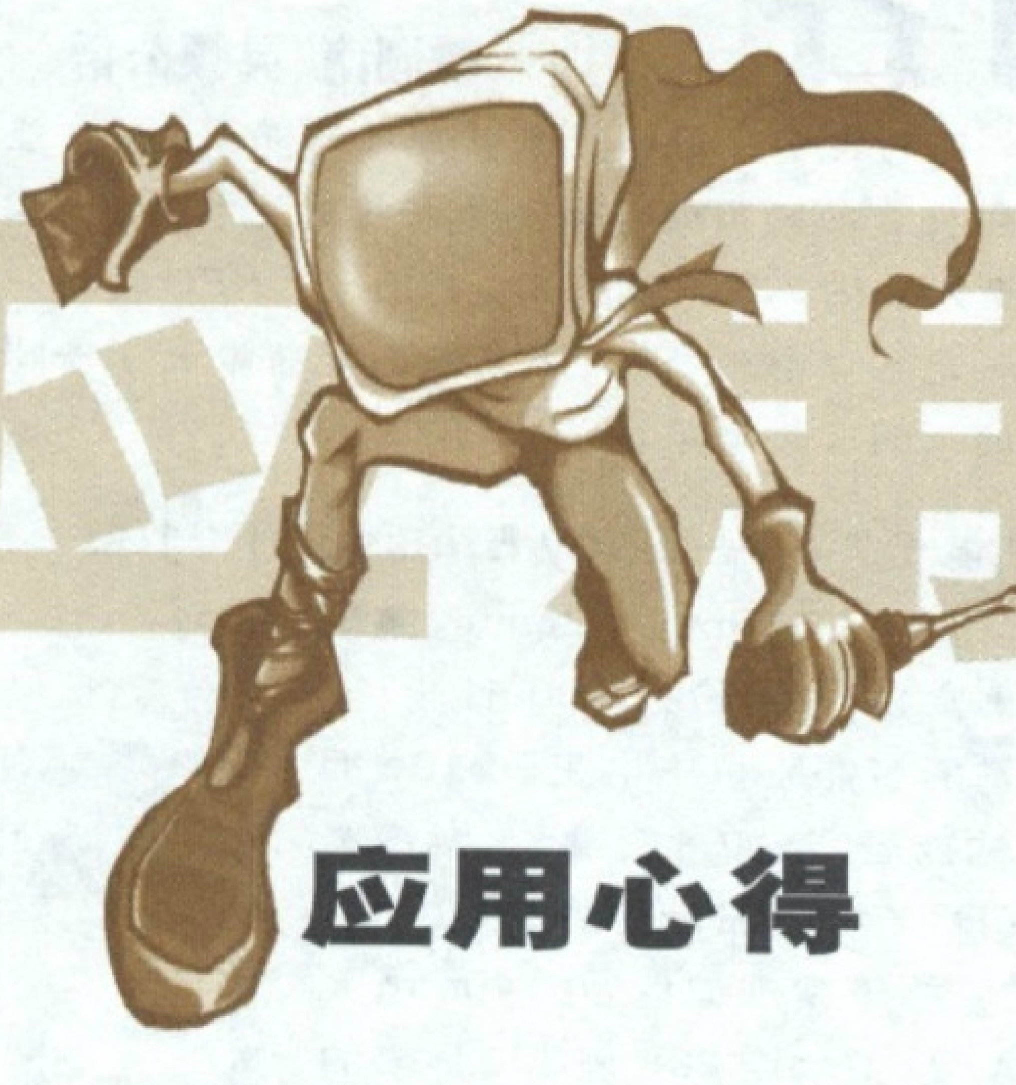
Google真的开始全面进入手机搜索领域了。之前如果我们想在手机上进行搜索只能通过GPRS或WAP上网的方式，但如今在美国，用户通过普通的SMS短信就可进行搜索了。只要将关键词发送到46645，一分钟左右就可收到纯文本的回复信息了。

手机周边

蓝牙耳机

蓝牙技术应用普及率最高的当属手机，如今的智能手机几乎已把蓝牙作为标准配置。为了解放双手，并且使人脑远离手机辐射，蓝牙耳机出现了。但蓝牙耳机并不热销，主要原因就一点：价格昂贵，有的甚至可与一部低端手机等价了。

插图 宋洋



编者按： 本次要说两件事。第一件是几乎期期强调的投稿规范问题，小编我同作者朋友们沟通的E-mail，最近经常被退回，有些免费邮箱，还真是让人没有信任感呀，所以大家在投稿的时候最好能提供两个（或以上）的邮箱地址，另外邮件的题目也要规范一些，免得被当成垃圾邮件过滤掉。第二件是征稿声明，估计大家升级SP2也有一段时间了，有关SP2升级的心得和体会就快快发到Say@popsoft.com.cn信箱吧。

本期推荐文章

■《赤手空拳，玩转“三无”摄像头》

只要肯用心琢磨，“三无”摄像头定可玩转，“变废为宝”其实并不难。

■《让同学录“落户”我的桌面》

“同学录”算得上是网络带给使用者的巨大便利之一，本文提供的方法可以让“同学录”的使用更加得心应手。

巧用签名代替重复工作

■福建 俞木发

大家平时用OE写信时经常需要重复输入一些内容，如我在写介绍软件的稿子时，就需要在信件开头输入诸如软件使用平台、下载地址等信息，后面要附上联系方式等内容，但有时忘记了，会给自己和别人造成许多麻烦。我们现在可用OE的签名来做这些工作，下面介绍具体操作。

1.设置签名

OE允许设置多个签名对应不同的账户，但每个账户只能选择一个签名。缺省情况下，每次OE用默认账户创建新邮件时都会自动添加默认的签名，没有设置签名的账户也是使用默认签名。为使其它账户创建邮件不带上签名内容，应该把默认签名设置为空白并对应到默认的账户，然后再创建其它内容不同的签名。比如我有3个邮箱（Hotmail、Sina为默认账户、TOM为专用的投稿邮箱），打开OE后单击“工具/选项”，选择“签名”，在“签名设置”下，勾选“在所有待发邮件添加签名”，然后选择“签名”，单击“新建”，单击“重命名”将第一个签名改为“空白”。选择“编辑签名”，再选择“文字”，在文本栏输入一个空格，单击“设为默认值”将默认签名内容设置为一空格，单击“高级”勾选默认账户Sina。同上，建立第二个签名（个人信息），在“文字”选项后的文本栏输入相应的信息，如软件信息、联系方式等，**如图1**所示。下面介绍把邮件内容作为签名，比如对于一些需要经常发送、内容较多但大部分相同的信件，如发送一些中奖通知信件等，可把信件内容先设置好作为纯文本文件（如“中奖通知.txt”）。同上建立第三个签名（通知），在图1的“编辑签名”项下选择“文件”，然后单击“浏览”选择“中奖通知.txt”。好了，最后单击确定退出。

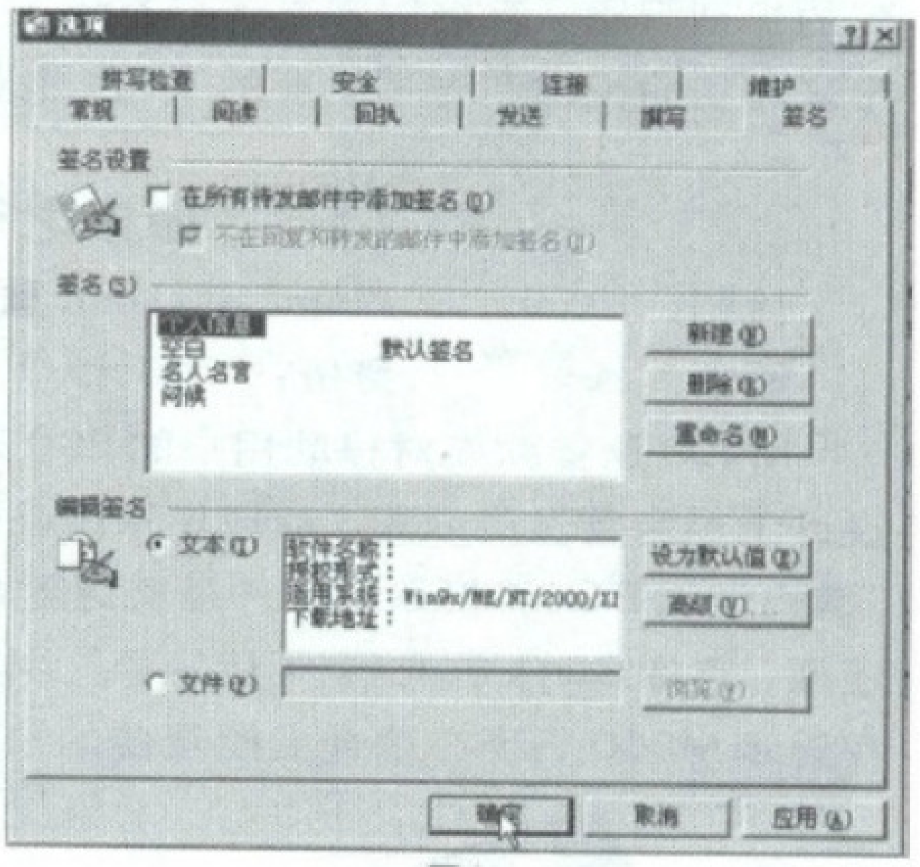


图1

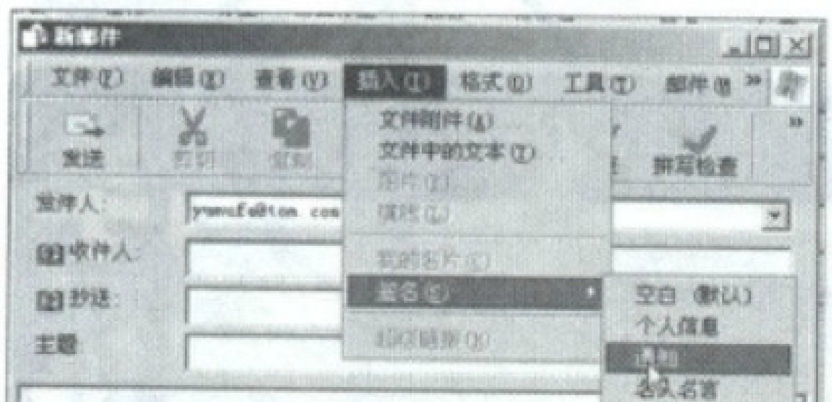


图2

2.使用签名

现在单击创建邮件，OE启动是默认账户Sina，因为对应的是默认签名（空白），所以无内容。如果是写稿，选择TOM账户，将鼠标移到正文区，单击“插入/签名”，选择“个人信息”，OE就会把设置好的签名（即个人信息）输入到邮件的正文区。如果是发送通知邮件，选择Hotmail账户，签名选择通知，OE就会把签名（即邮件内容）自动输入，**如图2**所示。同理，你也可建立更多内容不同的签名，然后在此选择不同的签名，就可快速地“写”出不同内容的邮件了。而且在此可多次插入不同或相同的签名，方便你快速组合不同内容的邮件。当然也可把一些常用的文本如特殊符号、名人名言等作为签名，这样在写信时可快速引用。Foxmail也可比照上面的操作进行，请大家自行摸索。

赤手空拳，玩转“三无”摄像头

■山东 ZT

最近，笔者得到一个“三无”摄像头，说它“三无”是因为它既无包装，也无驱动光盘，摄像头上竟没打任何商标，因此不知究竟是何品牌，只有分辨率，朋友依稀记得是30万像素。笔者拿来一看，感觉这个摄像头的性能应该是不错的，可以调焦，而且镜头两侧有6个小灯，应该具备夜视功能。这样的好东西怎能被轻易淘汰，自然要留用了。

一、万能驱动解忧愁

笔者遇到的第一个问题就是驱动程序无处可寻，原因就如前文所述，这是一款“三无”产品，笔者根本无法找到它的官方网站，而且即使是在Windows XP简体中文专业版（已打SP2补丁）里，也没有集成摄像头驱动，看来只有另想办法了。

笔者找来找去，终于在http://www.zhuye123.com/soft/729.htm页面发现一款万能摄像头驱动，体积只有1.91MB。先把它解压到任意文件夹备用，然后在安装驱动程序的过程中，当出现**如图1**所示的对话框时，选择“从列表或指定位置安装”，单击“下一步”，接着单击“浏览”选择刚才的解压目录，再点“下一步”即可成功安装驱动。安装完成后，这款摄像头被系统识别为“USB PC Camera 301P”。

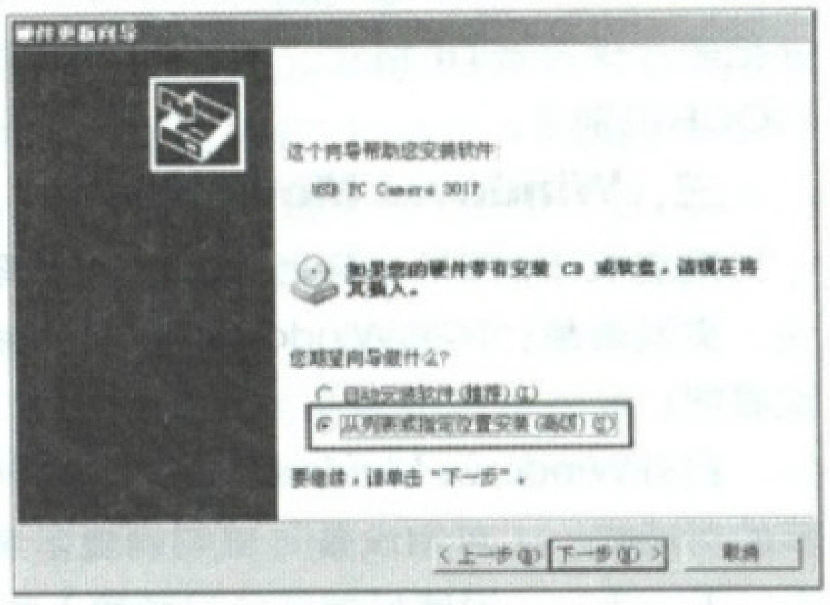


图1

二、拍照的困惑

摄像头可进行微距拍摄，因此笔者想首先体验一下这项功能，但这种拍照功能往往要依赖于驱动光盘上赠送的工具软件，而笔者恰恰又没有这样的软件。怎么办呢？笔者研究了一下，结果发现两个非常简单的办法。

1.ACDSee法

笔者用的是ACDSee 7.0汉化版，单击工具栏上的“获取”→“来自扫描仪”，会出现“获取向导”对话框，**如图2**，在左边列表中选择“TWAIN”，这时右边窗口中会出现两个设备，建议选择“USB Camera 301P”；单击“下一步”，在“输出文件格式”下拉列表中选择图片的保存格式，例如JPG、BMP、TIF等；接着单击“下一步”，ACDSee会要求你设置文件名、命名模板以及图片保存路径；再点“下一步”就会出现**如图3**所示的窗口，中间的“视频”画面就是摄像头捕捉到的影像，单击“捕获”即可拍照，单击“发送”就可把拍到的图片保存到刚才设置的图片保存目录里了。

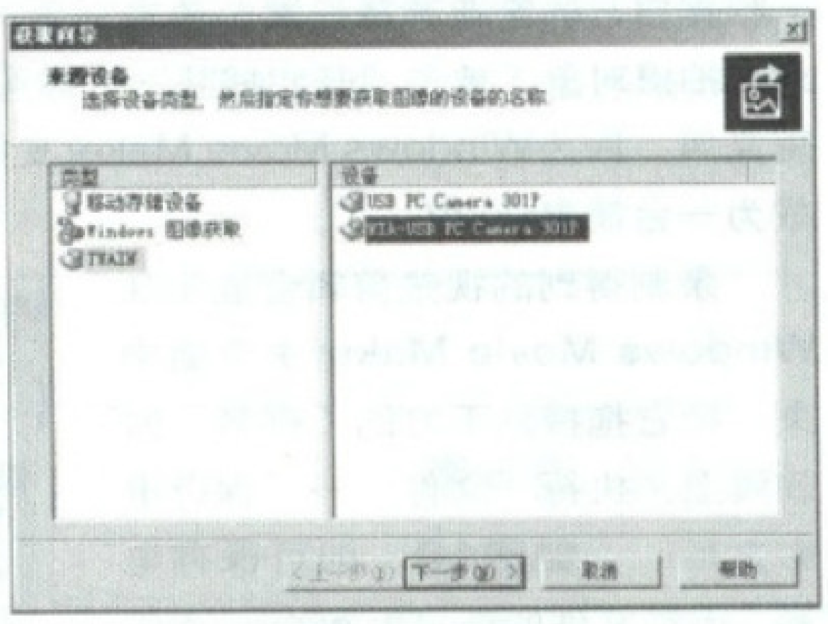


图2

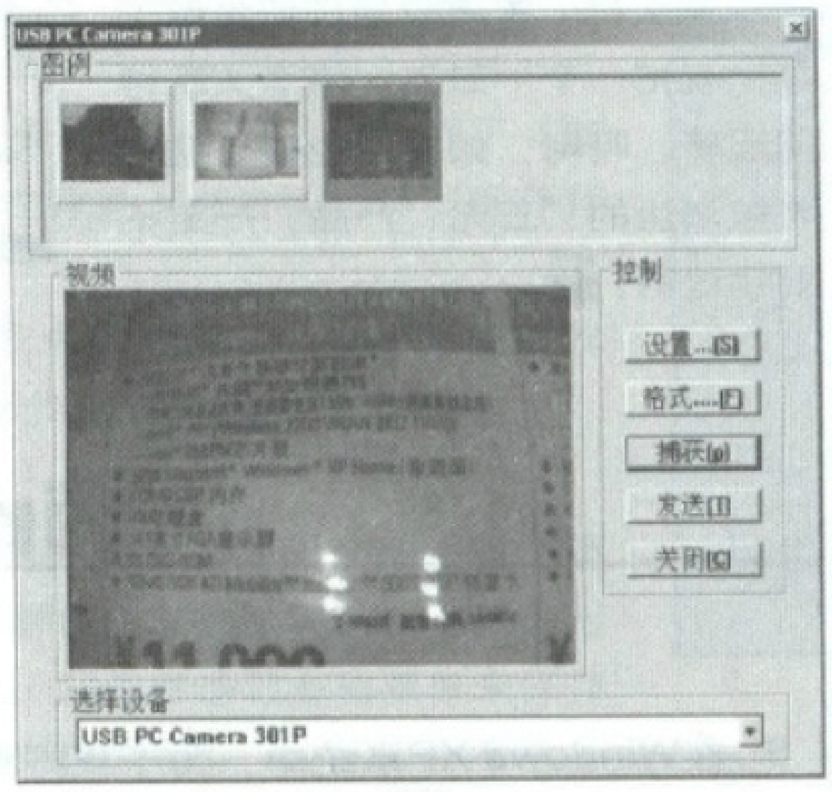


图3

不过，笔者发现ACDSee的默认拍摄幅面只有320×240像素，而30万像素摄像头应该可达到640×480像素。其实只要单击“格式”就会出现“属性”对话框，**如图4**，在“输出大小”下拉列表中选择“640×480”，再按“确定”就可拍摄640×480像素的照片了。

注意：在选择设备时，如果你选择了“WIA-USB Camera 301P”，那么在以后的操作中你将只能使用320×240像素拍摄。

2.“我的电脑”来帮忙

如果你觉得用ACDSee操作太复杂，那么还可试试笔者发现的一个简单方法，那就是通过“我的电脑”来完成。

在摄像头连接正常的情况下，打开“我的电脑”，在窗口下方会多出一个“扫描仪和照相机”组，其中只包含一个“USB Camera 301P”设备，**如图5**，打开后就会出现**如图6**所示的窗口，中间的画面就是摄像头捕捉到的图像，单击左上方的“拍照”即可拍摄照片，拍到的照片会显示在下方的列表中，选择后单击“复制这个文件”，设置好图片的保存路径，即可输出照片。

注意：该方法虽然简单，但只能拍摄320×240像素的图片，因此只适合对图片质量要求不高的朋友使用。

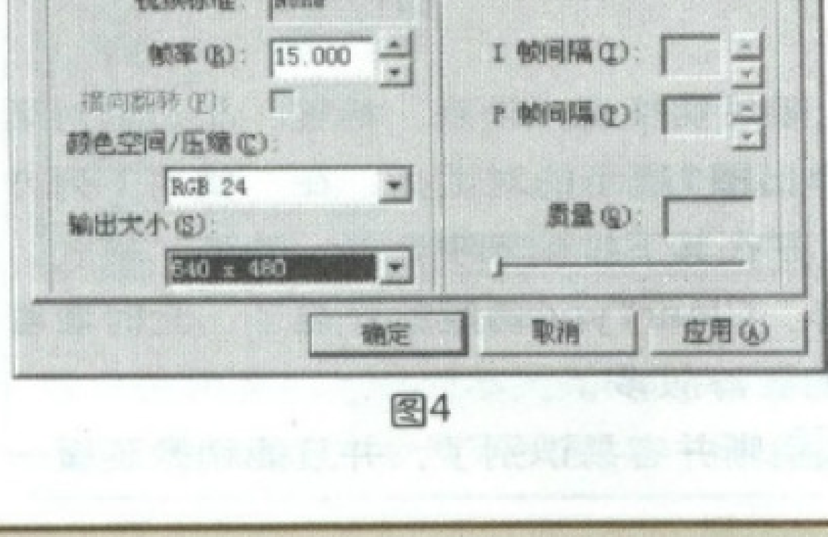


图4

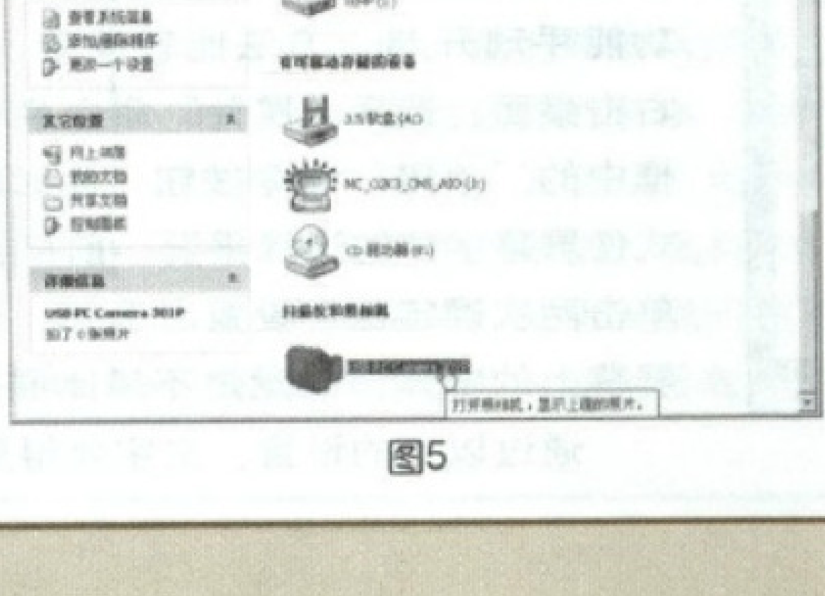


图5

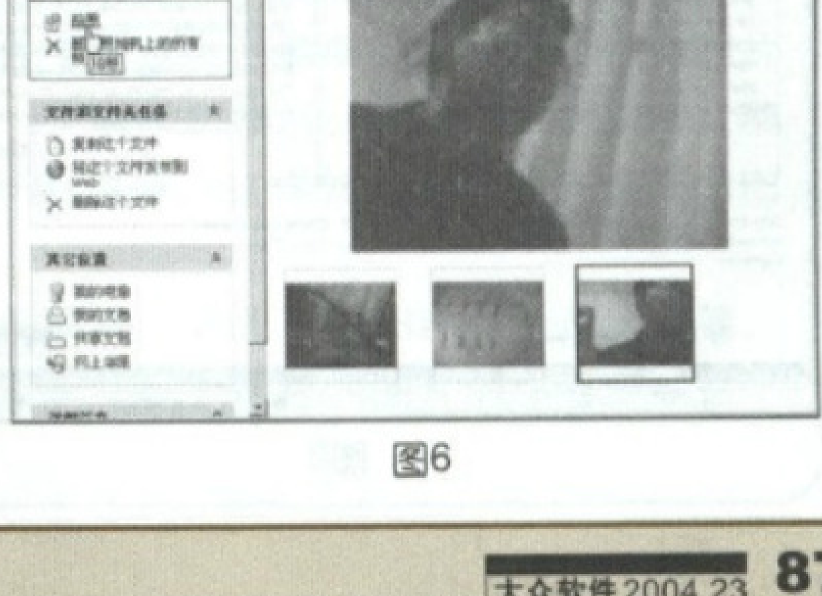


图6

提示：很多媒体上都介绍过利用Office 2003的一个组件——Microsoft Office Document Imaging，并借助摄像头的拍照功能进行OCR识别的方法，但笔者在Microsoft Office Document Imaging中调用摄像头拍摄文本时却发现，“USB Camera 301P”设备总是初始化失败，根本无法直接“扫描”文字，更别说利用Microsoft Office Document Imaging进行OCR了。解决的方法很简单，先用ACDSee拍摄文字，并把照片保存成TIF格式，再用Microsoft Office Document Imaging导入照片就可进行OCR识别了。

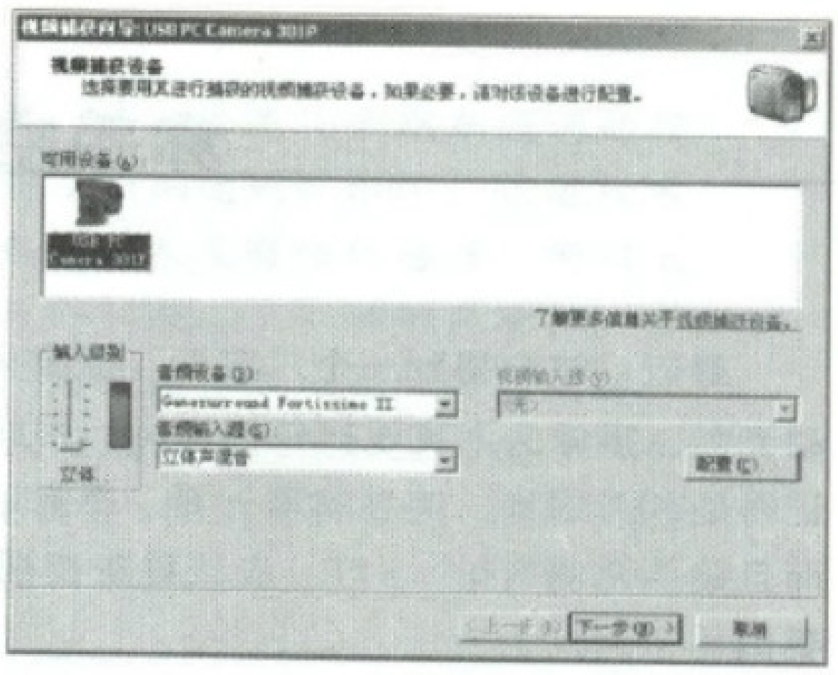


图7

三、Windows Movie Maker，“三无”摄像头变“DV”

笔者买不起DV，因此一直没怎么留意Windows Movie Maker，现在有了摄像头，突发奇想，不知Windows Movie Maker能否捕捉到来自摄像头的影像，还是试试看吧！

打开Windows Movie Maker，执行“文件”→“捕获视频”，出现了**如图7**所示的对话框，“可用设备”里明确显示着“USB Camera 301P”，看来有门儿；单击“下一步”，设置好捕获的视频输入文件名以及所捕获视频的保存位置；再点“下一步”，会出现**如图8**所示的对话框，这里的设置会直接影响视频的质量和体积，务必根据自己的需要选择设置；单击“下一步”会出现**如图9**所示的对话框，把摄像头对准拍摄对象，单击“开始捕获”，即可开始录制视频，如果有条件最好同时准备好麦克风，因为Windows Movie Maker支持同步录制视频和音频，现在摄像头终于可成为一台简易“DV”了。

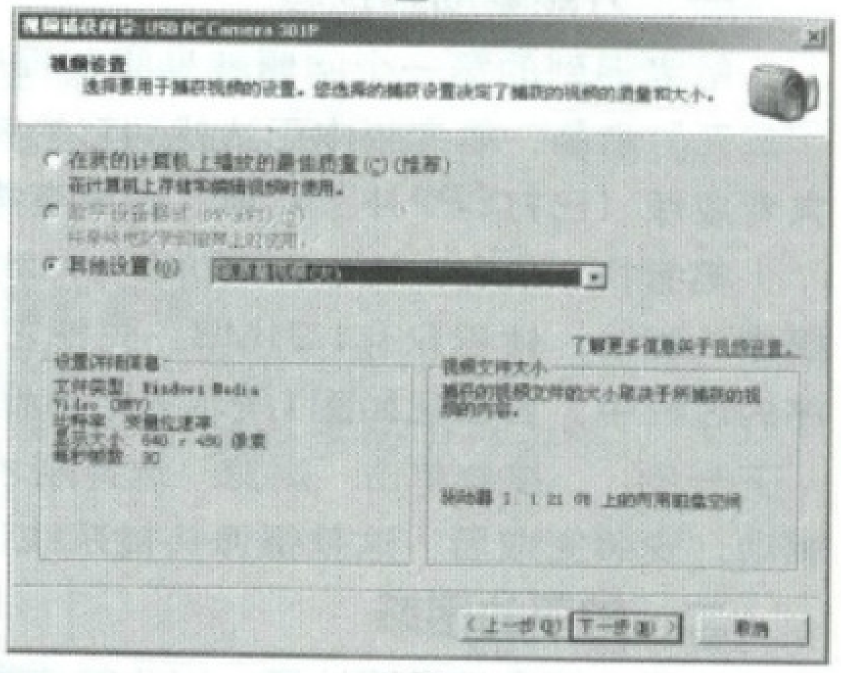


图8

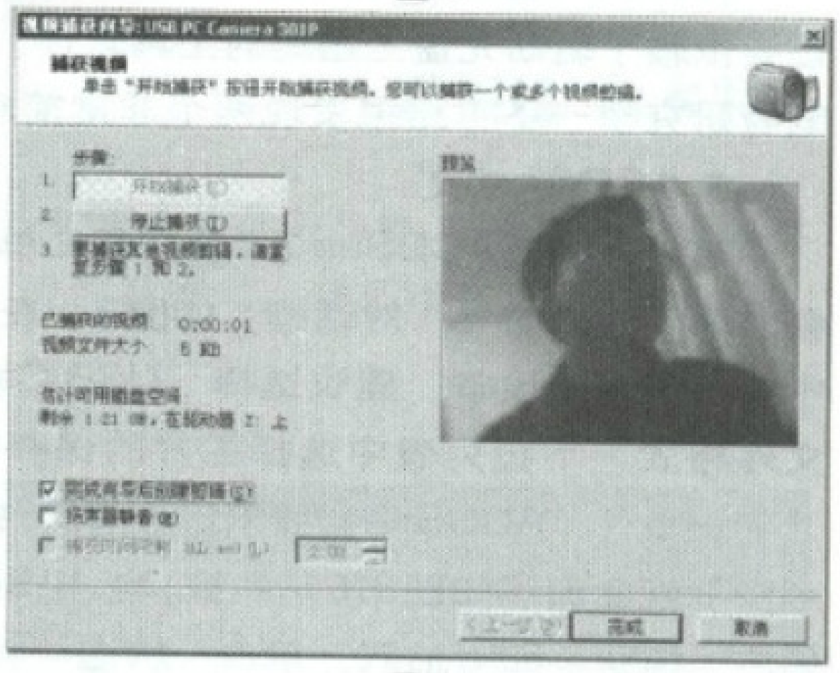


图9

录制得到的视频剪辑会显示在Windows Movie Maker主界面中央，把它拖拽到下方的“视频”时间线上，执行“文件”→“保存电影文件”，**如图10**，即可保存电影。电影文件的格式为.wmv，不但质量不错，而且还比较节省空间。

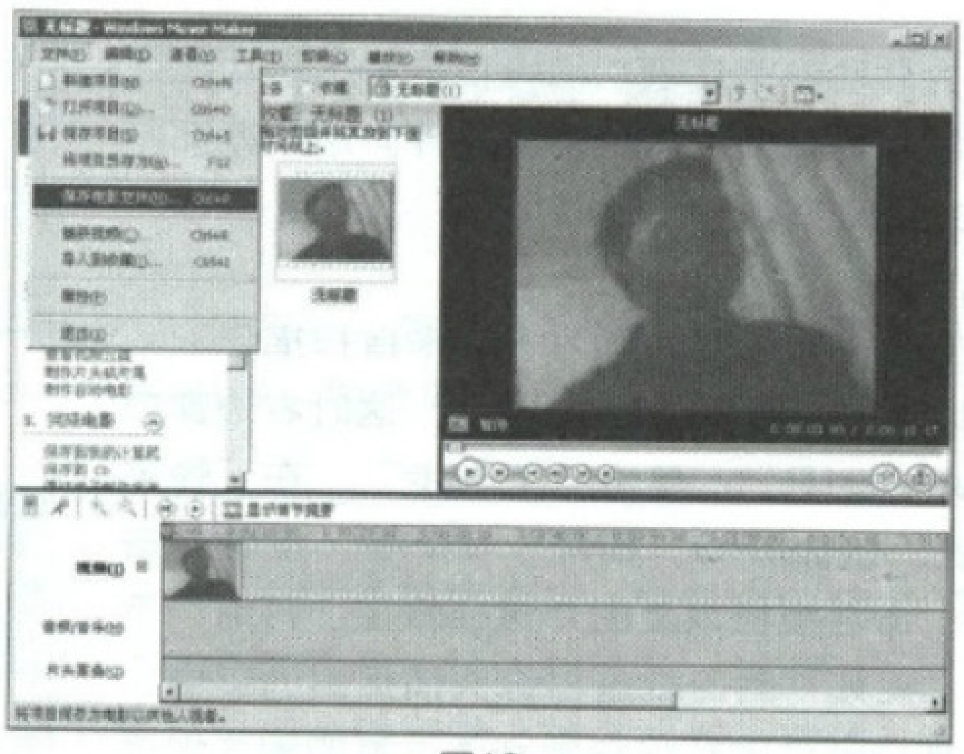


图10

怎么样，笔者没用任何生僻工具，就把一个“三无”摄像头玩得团团转。呵呵，如果你也碰上这种将被淘汰的“三无”产品，一定不要错过啊！

让Windows XP字体显示更清晰

■北京 阿友

在Windows XP系统中，为了更好地加强系统字体显示的效果，微软在其中引入了ClearType的字体显示技术。ClearType是Microsoft在字体清晰度方面的新技术突破。选择ClearType作为屏幕字体将使计算机屏幕上的字像在书页上一样清晰，它的出现大大地提高了字体分辨率，不但有利于阅读，更重要的是可更好地保护我们的眼睛。那么如何才能让XP系统使用ClearType的功能呢？OK，下面跟随笔者一起进入ClearType的清晰视界。

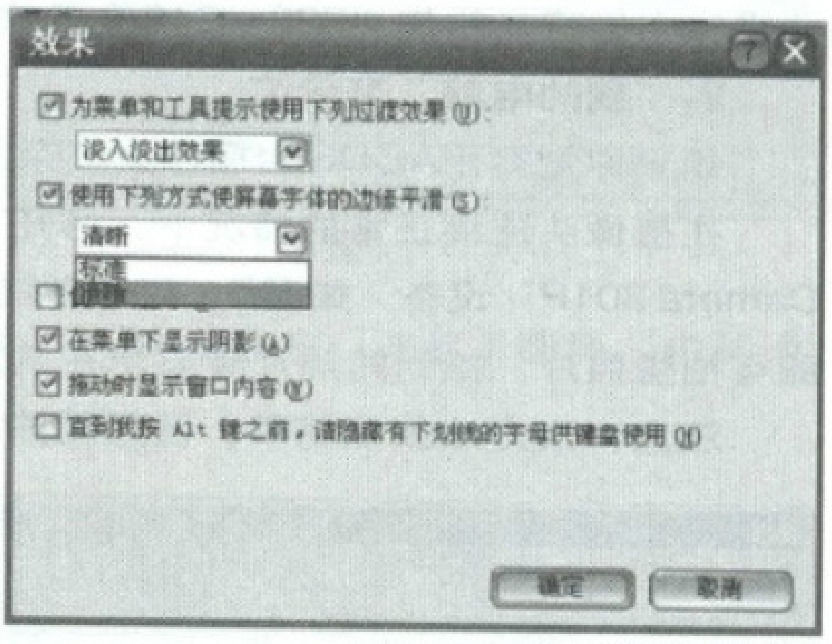


图1

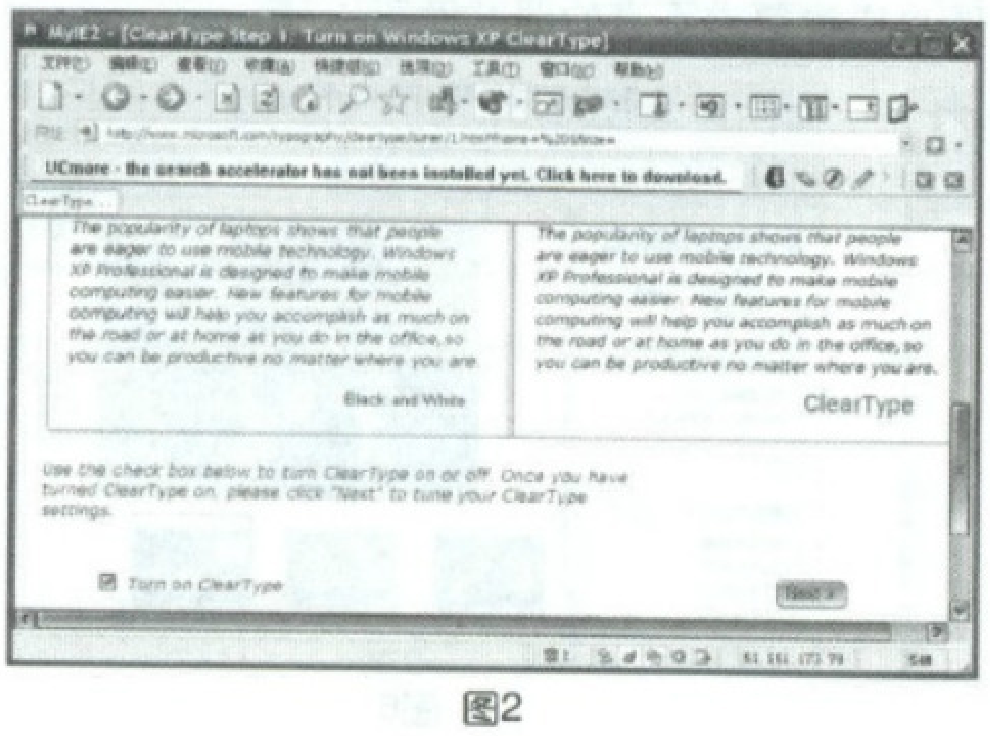


图2

微软的XP系统其中内置了ClearType功能，但遗憾的是在默认情况下这一特性却是关闭的。要使用ClearType功能，需要将该功能手动开启。方法比较简单：右击桌面，选择“属性”命令菜单，随后切换至“外观”标签，单击其对话框中的“效果”命令按钮，此时将弹出**图1**所示的对话框，在“使用下列方式使屏幕字体的边缘平滑”前打钩，并在其下拉列表中选择“清晰”模式，单击两次确定保存设置后退出。这样，ClearType功能就开启了，此时看看屏幕上的字体，感觉是不是比原来的要舒服多了。

通过以上的设置，文字显得更加清晰并容易识别了，并且能稍微延缓一

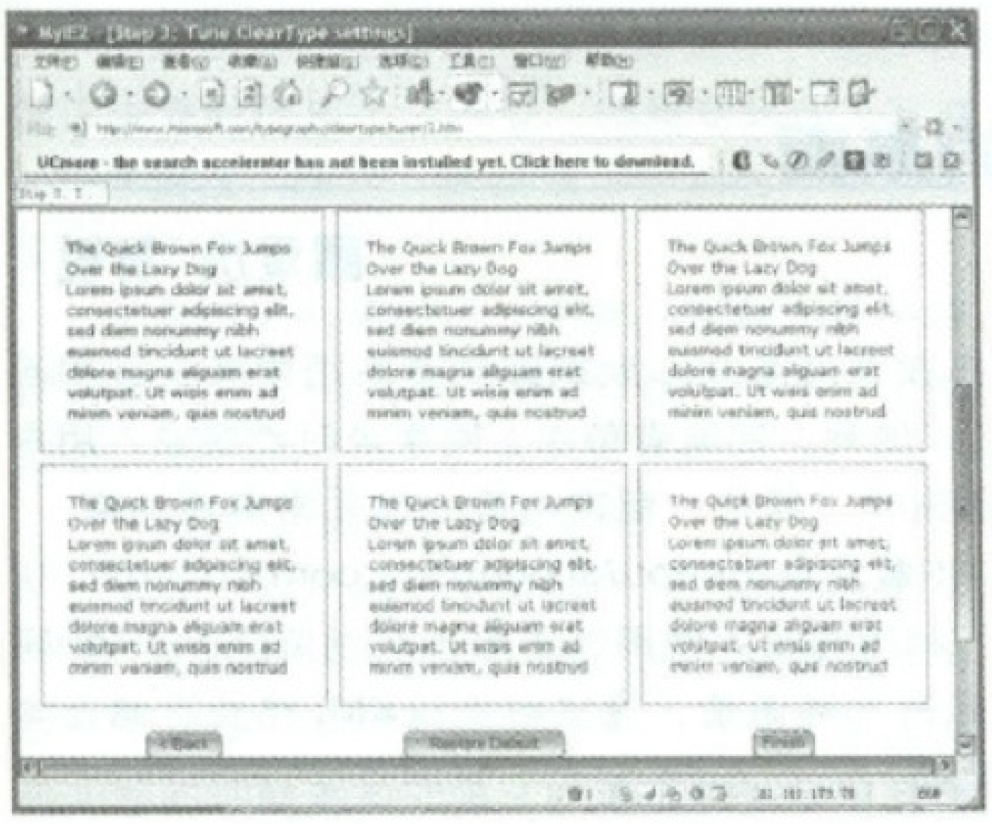


图3

下眼睛的疲劳。但是，如果想更好地发挥显示效果，仅仅靠简单地开启ClearType功能是远远不够的。其实我们可让ClearType更好地发挥其性能，方法比较简单，微软提供了此项在线服务，只要登录微软相关站点即可轻松实现。详细方法如下：首先，用户需要登录http://www.microsoft.com/typography/cleartype/tuner/1.htm?fname=%20&fsize=，在网页下面的Turn on ClearType前打钩，开启ClearType功能，接着单击Next命令按钮，此时会弹出Select ClearType Configuration页面，在这里有2种模式（RGB和BGR）效果供选择，**如图2**所示。选择一种后继续单击Next按钮，进入Tune ClearType Settings页面，这里面有6幅已存在的效果图，用户可根据自己的喜好选择其中的一种适合自己的视觉图（**如图3**），最后单击Finish按钮完成设置。至此，全部设置完成，最后看看系统中的字体是不是变得异常清晰了？当设置完成后，如果感觉效果不太理想，可单击Back进行调节或重新登录上文的网址进行再一次设置。如果使用一段时间后，发现其效果并不适合自己，可通过单击Restore Default命令按钮恢复到原始状态。

有的朋友也许会发现，当在有的CRT显示器上使用ClearType技术后，有些文字会有轻微的变化，看起来有些虚影，可能看久了还会出现眼晕的现象，这是因为ClearType是专门用于设计平面屏幕监视器的，所以它是便携计算机和其他平面屏幕设备的理想字体，而在使用非平面屏幕的台式计算机监视器上，ClearType可能会出现不同程度的模糊。为了较好地体现其ClearType效果，最好使用液晶显示器。P

PowerPoint中巧存图

■安徽 居志成

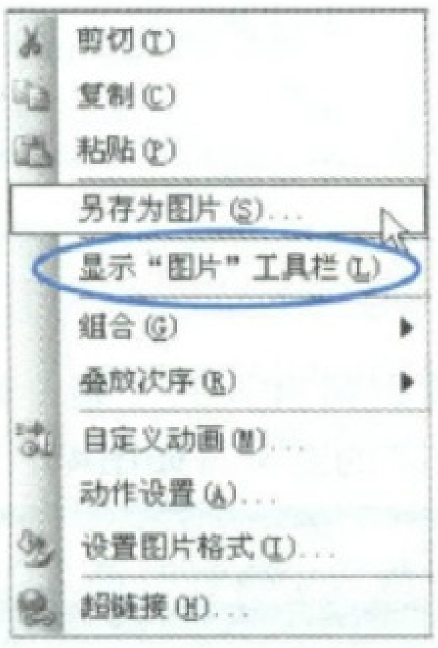


图1

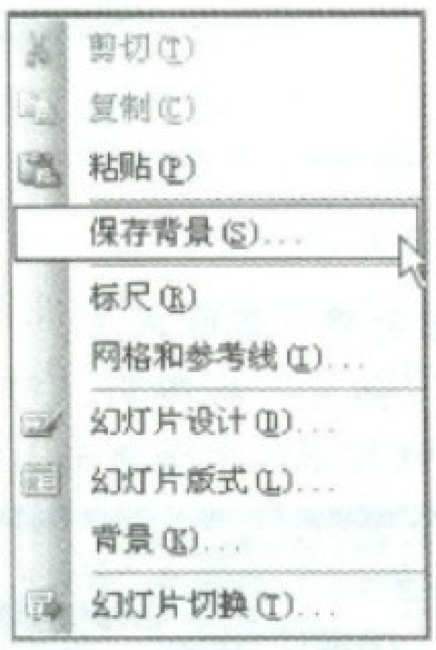


图2

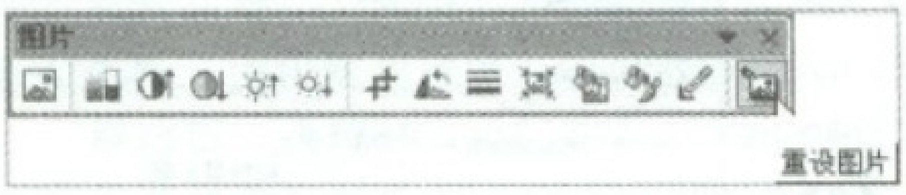


图3

笔者有时给自己或别人制作些课件，弄些现成的课件来参考一下当然要轻松得多，虽然别人的东西毕竟不能照搬，但参考一下总可以吧，有时我要把别人课件里的图片保存起来作为自己课件的素材。如果使用的是Microsoft PowerPoint 2002/2003，从课件里抠图是一件相当容易的事，只要在图片上点右键选择“另存为图片”就行了（**如图1**）；如果图片被设为背景了的话，在背景上点右键选择“保存背景”也能搞定（**如图2**）。

不过，想从PowerPoint中得到比较满意的图片和提高抠图的效率，还需要掌握一些技巧。下面对此略作整理，供大家参考。

一、恢复图片默认值

在PowerPoint中，由于实际需要的不同，多数图片都不是按照原有属性来使用的。它们有的被改变了颜色，有的被裁剪去了某些部分，有的大小和长宽比例也发生了变化。我们在通过右键菜单来保存图片时，保存下来的是屏幕上显示的图片的样式，这可能并不符合我们的需求，所以有必要把图片恢复到原来的模样，以便我们根据自己的实际需要来对它进行处理。

右击要保存的图片，在右键菜单中选择“显示‘图片’工具栏”（参见图1），单击“重置”按钮（**如图3**），图片所有被更改的属性都将恢复到初始状态，包括色彩属性、图片大小的恢复和被裁剪的部分的再现。

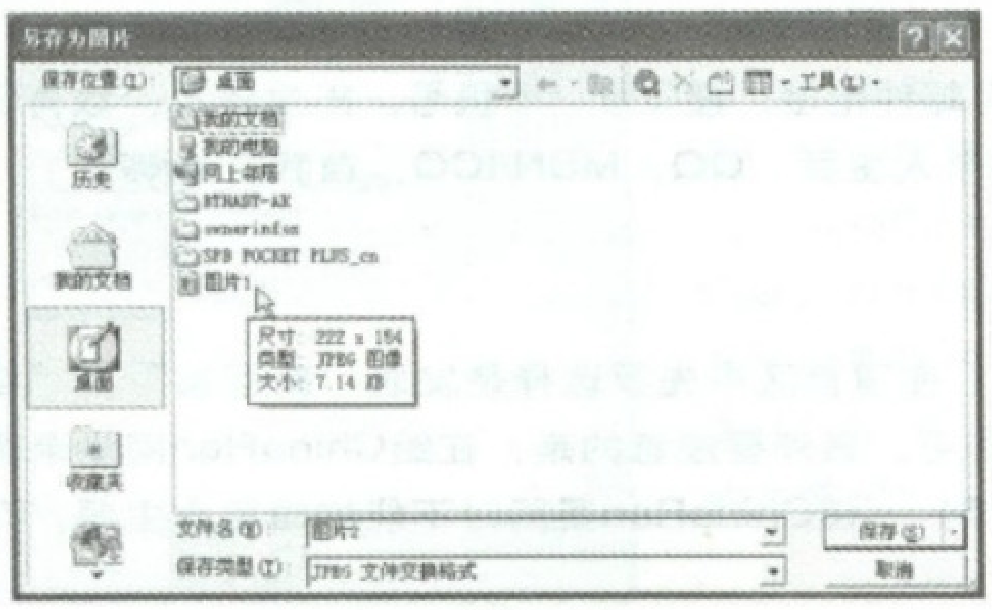


图4

二、自动生成连续编号

在PowerPoint中，保存一个演示文稿中的图片时，它有自动编号功能，只要是相同格式的图片（PowerPoint对插入的图片保持其格式不变），它都会按“图片1”“图片2”这样的顺序编号，绝不重复；图片格式换了，它又会重新从“图片1”编号，很方便（**如图4**）。但有时为了制作一个课件，我们需要从好多个课件中寻找自己需要的图片，在保存图片时，就会遇到这样的麻烦：关闭了一个演示文稿后，在新打开的演示文稿中再保存图片，又会从“图片1”开始编号，这样就会覆盖原来保存的图片，必须手工更改图片名称才行。

经过摸索，笔者发现问题可这样解决：只要不关闭前一个演示文稿，或只关闭演示文稿而不关闭PowerPoint，在新演示文稿中保存图片时就会接着前一个演示文稿中保存的图片的序号继续往下编号，就像在一个演示文稿中一样。P

让同学录“落户”我的桌面

■重庆 贺锐

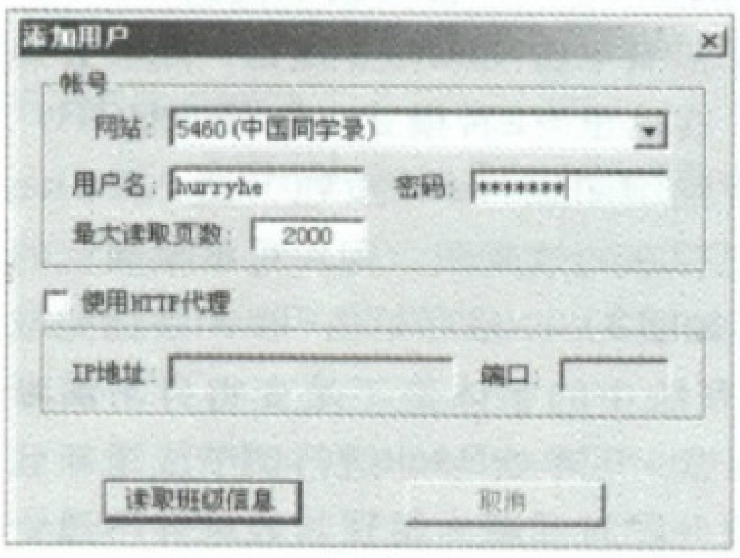


图1

毕业已经好几年，昔日的同学们分布在大江南北。大家都愿意在同学录上互相问候、传递信息，这也是网络带给我们的巨大便利。但笔者每次上同学录时都要输入用户名和密码，而且如果要保存同学录上的通讯录、照片、留言也是一件非常麻烦的事。

最近我找到一个好帮手——Alumni（下载地址为http://dl.pconline.com.cn/html/1/0/dlid=13260&dltypeid=1&pn=0&.html），利用它我不使用浏览器也能浏览ChinaRen同学录和5460中国同学录上的所有留言、照片和通讯录，这些数据以XML格式存储在本地，方便你随时查看或用其它工具再次处理。

一、添加账户

当程序第一次启动时，会弹出**如图1**所示的添加账户窗口。在网站下拉框中可选择项有“ChinaRen（ChinaRen用户）”、“ChinaRen（Sohu用户）”、“5460（中国同学录）”，笔者选择的是5460。接着填写用户名、密码，最大读取页数项保留为缺省值。如果你使用HTTP代理，也需要填写IP地址和端口的相关信息。最后单击“读取班级信息”按钮，系统会自动连接5460网站。当软件提示读取成功后，单击完成按钮就会看到**如图2**所示的界面。

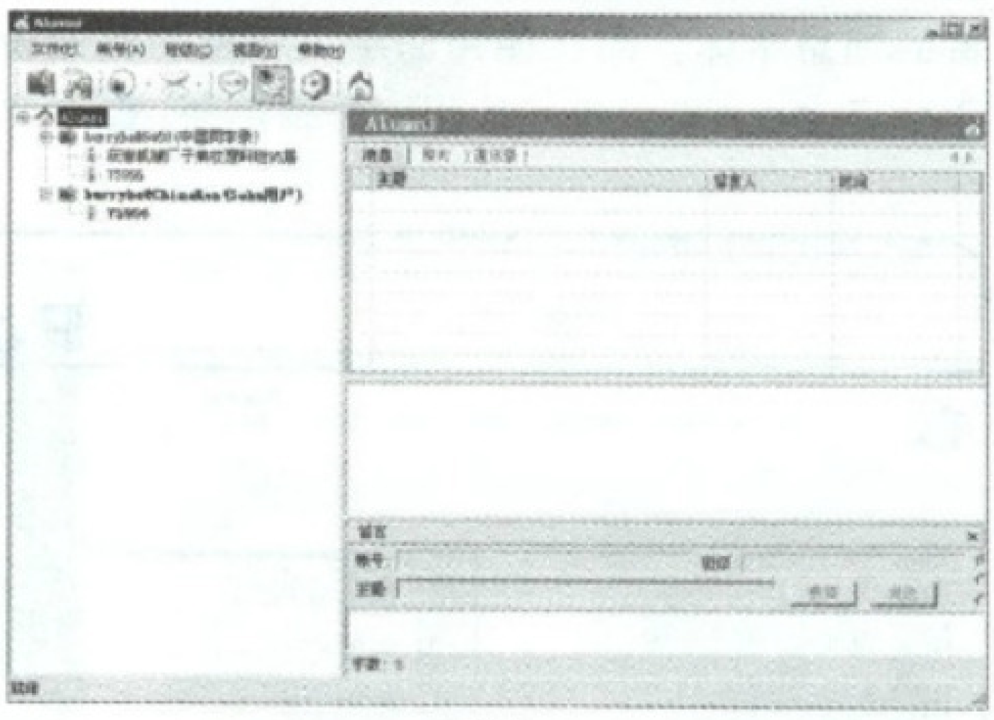


图2

提示：Alumni支持多个账号，你可同时使用多个同学录账号。如果要另外添加账号，只需单击“账号”菜单，选择“添加账号”，同样按照上述方法添加即可。

二、读取同学录信息

在图2的界面中左边是你所添加的班级的账户列表树，右边则是同学录的信息显示区。不过现在信息区什么都没有，我们该怎么查看呢？右键单击班级的名称，在弹出的菜单中进入“读取”，在下一级菜单中我们可选择下载“留言”、“照片”、“通讯录”或全部信息（**如图3**）。笔者可不想浪费一点信息，因此选择“全部”。经过十几秒的等待，笔者的大学同学录就全部下载回来了。

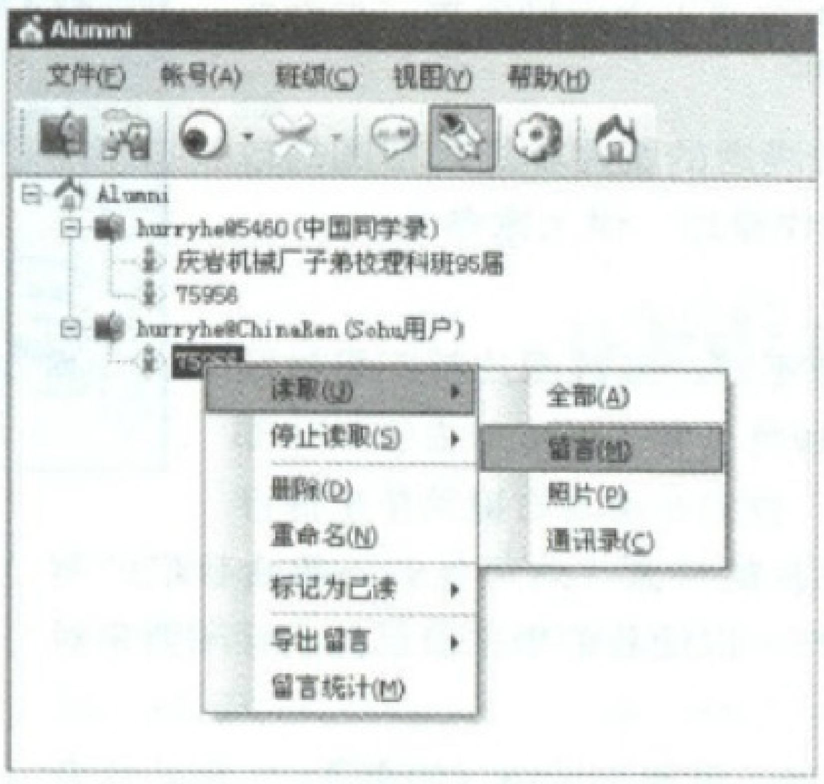


图3

先来看看“留言”标签页。单击“留言”标签页，可看到留言人的主题、姓名、时间列表，单击任何一条留言，详情显示区中会显示出留言的全文（**如图4**）。

接着单击“照片”标签页，可看到照片的名称、上传者、人气值、评论次数、上传时间。当然最为关键的是要看照片了，单击图片名，就可看到同学发到同学录的靓照了。

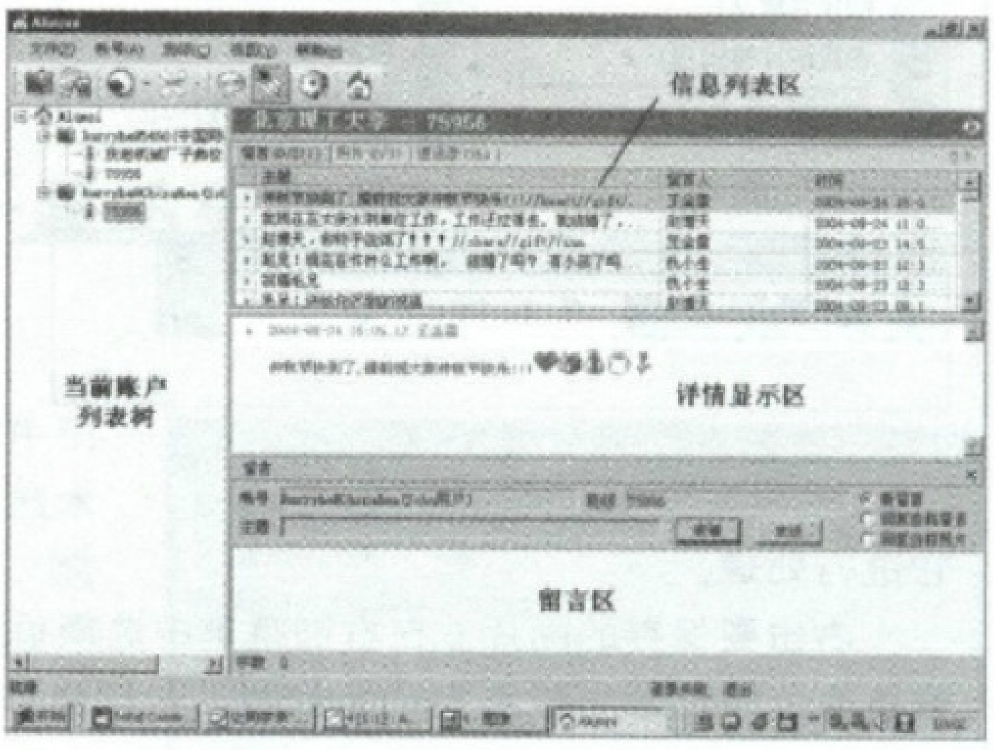


图4

看了留言和照片后，突然有了给同学打个电话的念头，可是我不知道他们的联系方式。不过没关系，可查看“通讯录”。在“通讯录”标签页中，按照姓名查到了所有同学的用户名、身份、访问次数、上次登录时间。随便点击一个同学的姓名，详情显示区就显示出来同学注册时填写的信息，还挺丰富的，有邮件地址、搜Q号、手机号、出生年月、教育程序、所属行业、省份、工作单位、单位地址、居住地址、邮编、联系电话、个人主页、QQ、MSN/ICQ、自我介绍等。

三、我要留言

看完同学录上最近的留言和照片，我有话要说，不然大家都快忘记我了。在留言区中先要选择是发表“新留言”、“回复当前留言”还是“回复当前照片”，然后在输入栏中输入留言，单击发送即可。另外要注意的是，在给ChinaRen同学录留言时可选择插入表情，就好像使用QQ一样，让你的留言更加生动有趣（**如图5**）。但ChinaRen里同时不能编辑留言主题，而在给5460同学录留言时可编辑主题，但它不支持表情符号。

四、设置技巧

为了更好地使用Alumni，单击“文件”菜单，选择“选项”命令，弹出选项设置窗口。笔者推荐进行如下设置：

1.定时读取所有账号：软件自动按一定的时间间隔访问同学录，让你不必担心错过新的信息。

2.启动后立即读取：当然要选中，这样我们一执行软件就可查看新信息了，不过，得需要先连上互联网。

3.留言、照片、通讯录：分别选择读取哪类信息，建议全部选中。

4.显示＊秒后标记为已读：在输入框中输入多少秒后让软件标记为已读状态，这样你就可一下分出哪些内容已被浏览过。

其它选项保持缺省值即可。

现在，我只需双击桌面上的快捷方式就可方便地登录同学录，查看留言、照片、通讯录。Alumni作为一款同学录的客户端软件，如果还能支持照片上传、直接给同学发送邮件等功能的话就更加完善了。这款软件非常值得大家一试的！不信，你自己下载回来用用就知道了。

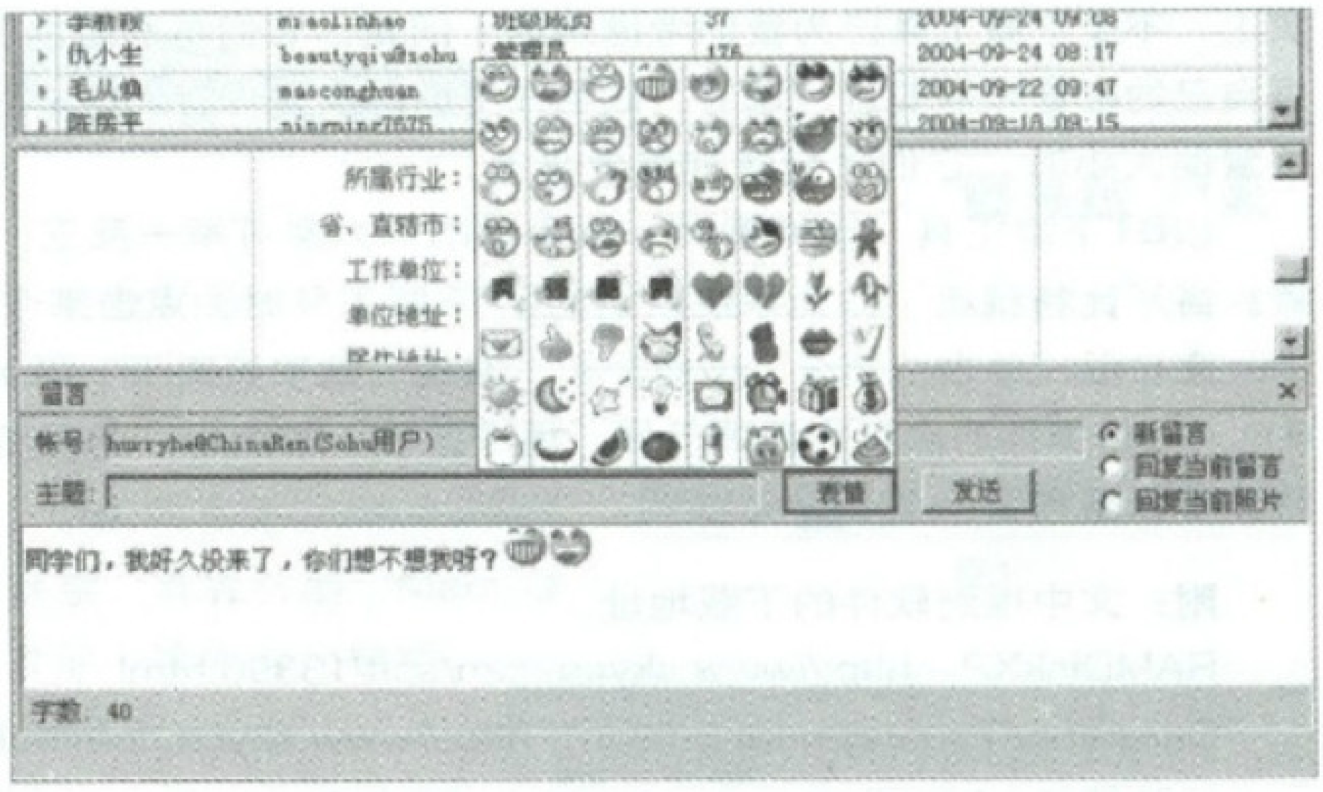


图5

三招为你的硬盘保驾护航

■福建 陈旭波

硬盘虽然是“硬”字当头，但它却一点也不硬，作为主机里最容易损坏的部件之一，经常有用户抱怨他们的硬盘在不经意间就“夭折”了。事实上，我们除了给硬盘一个舒适的环境空间外，还要善于从软件设置上下功夫，巧妙地为硬盘进行减负。想让你的硬盘延年益寿吗？以下3招可不要错过哦。

第一招 另辟蹊径

一些软件运行时，需要先将数据保存到临时文件夹中，然后再对它们进行访问，比如与网虫形影不离的IE、解压缩工具等。试想一下，如果我们可从内存中开辟一片“空地”，让一些经常要访问的临时文件夹前往进驻，不就可减少硬盘的访问次数，轻轻松松给硬盘减压？在256MB内存成为最低配置、512MB容量才是主流的今天，我们可好好利用剩余的内存空间。

通过RAMDiskXP的内存模拟功能，把Internet临时文件夹移动到虚拟磁盘中。执行RAMDiskXP后，在“Settings”选项页面（**如图1**），可在“Disk Size”中设置虚拟磁盘的大小，对于拥有512MB内存容量的朋友，建议将该值至少设置在50MB，以便满足同时打开多个页面的需要。更改设置后，还需要将它保存下来，单击主菜单“File”→“Save Settings”即可。现在可单击“Start RAMDisk”按钮，打开“我的电脑”窗口看一下，是不是多了一个磁盘分区？该分区就是从内存空间中划分出来的虚拟磁盘。

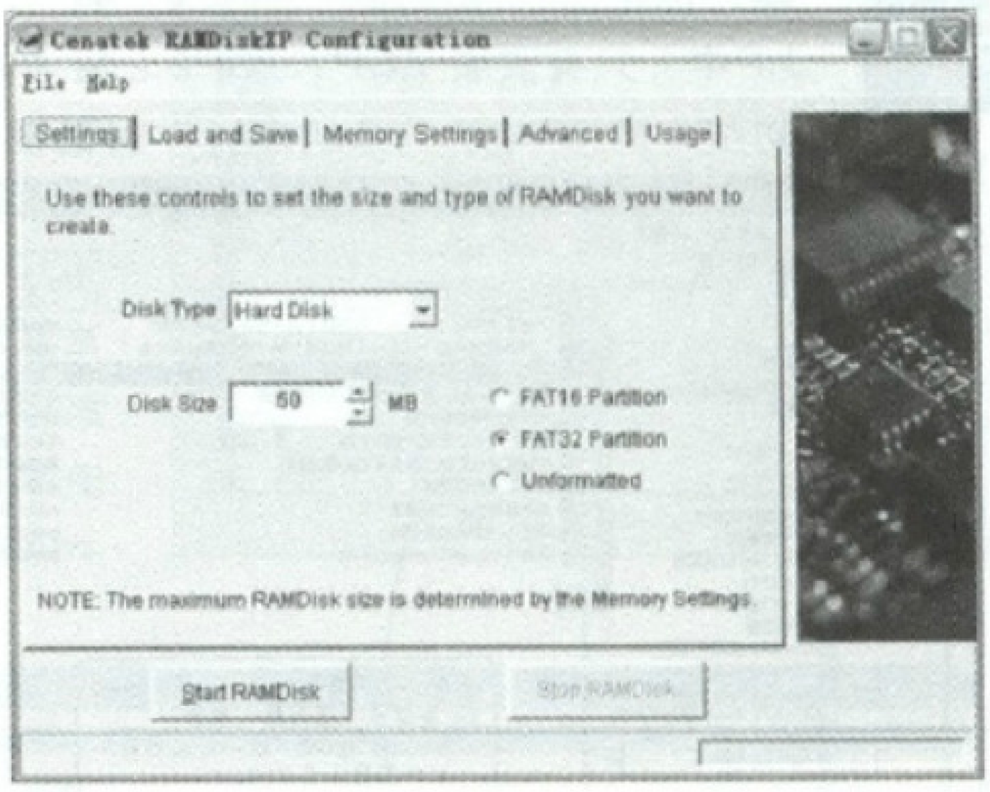


图1

经过以上操作后，就可打开“Internet选项”窗口，把Internet临时文件夹的位置更改到模拟的内存磁盘中。大家在掌握该实例的基础上，就可举一反三对其它软件进行设置。

第二招 按兵不动

随着宽带的普及，不少用户安装或卸载软件更加频繁了，磁盘碎片产生的速度也比以前快多了。进行碎片整理时，对于硬盘来说是一场大“运动”。事实上，对于一些平时使用次数不多的大块头文件，我们根本没有必要对它们进行整理，由此可减少碎片整理时硬盘的运动量。要完成这项工作，Windows系统提供的碎片整理工具并不能满足我们的要求，我们需要功能更为强大的软件，比如Diskeeper Professional Edition（专业版）。

启动Diskeeper后，在右侧的菜单中选择“Change your setting”→“Exclude selected files and folders”，此时会弹出“Exclude”窗口（**如图2**）。根据你的实际情况，选择需要排除整理的文件夹和文件后，单击“Add folder”（针对文件夹）或“Add file”（针对文件）按钮，将它们添加到“Exclusion List”列表框中。单击“Save”按钮后，当你执行碎片整理时，软件将自动排除设定的文件。

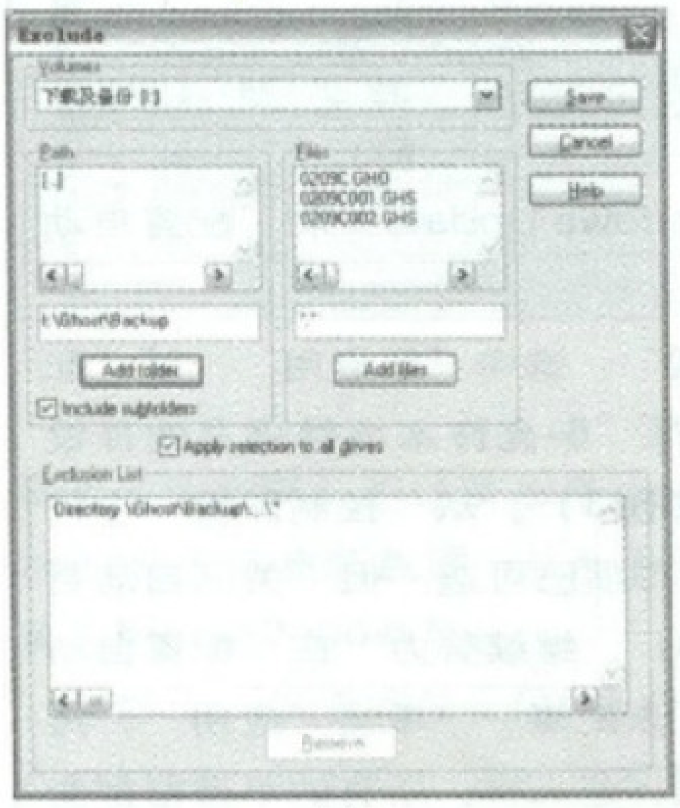


图2

第三招 缓兵之计

对于网虫朋友来说，宽带的最大好处莫过于下载了，看到什么好东东就“义无反顾”地下……本着“人人为我，我为人人”的精神，时下流行的BT下载更是让不少朋友整天开着主机。如何最大限度地减少长时间下载对硬盘本身的“折磨”？事

实上，不少下载工具已为我们考虑到这一问题，它们特别提供了缓冲区设置功能，我们可根据自己的配置和需要进行调节，数据在下载时会先保存到缓冲区中，当下载数据量达到预先设置的大小时，它们才会转存到硬盘上。

以BT下载工具“比特精灵”作为说明，大家可举一反三，对其它下载工具作类似的设置。当“比特精灵”作为系统默认的BT下载工具时，点击某个“.torrent”链接，弹出“添加”窗口后，单击“高级”按钮，在“常规”选项页面下，看到“缓冲区块”这一项（**如图3**），可根据你的内存容量调节好“缓冲区块”的大小。内存容量大、运行稳定的朋友，可将该值设置得高一些。

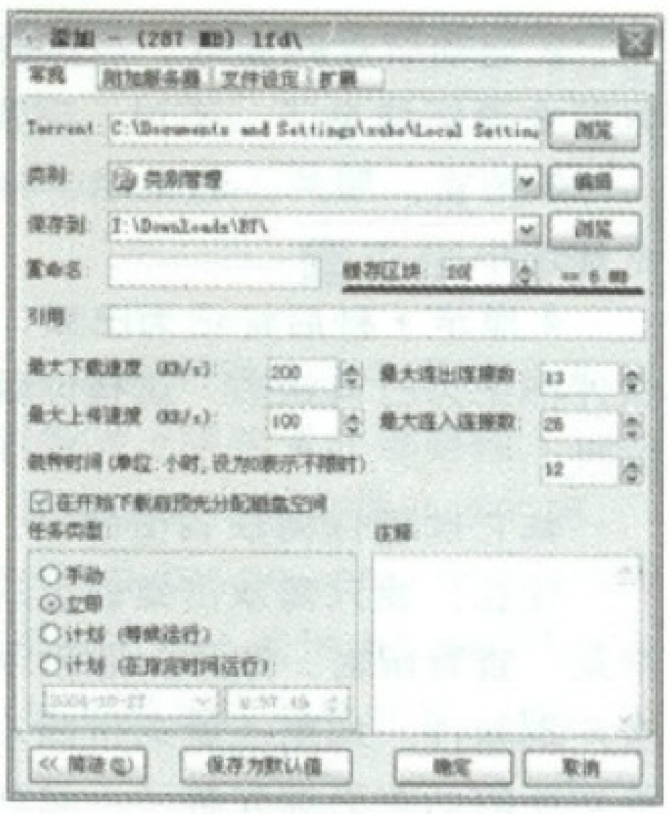


图3

附：文中提到软件的下载地址

RAMDiskXP：http://www.skycn.com/soft/13390.html

Diskeeper Professional Edition：http://www.skycn.com/soft/3504.html

比特精灵：http://www.skycn.com/soft/16491.html

奇门遁甲

让SP2的“自动更新”变手动更新

■安徽 居志成

笔者最近把操作系统升级到了Windows XP SP2，升级的好处自不必言，但也遇到了一些问题：不知为什么“自动更新”对话框总被锁定，升级后只要连上网，要不了多长时间，系统托盘里就会出现自动更新图标，并自作主张地下载一些东西。这很让人厌烦，于是想取消它，但当从“控制面板”中打开“自动更新”对话框时，却发现上面的4个单选框一律是灰色的，默认的选项是“下载更新，但是由我来决定什么时候安装”，一时傻了眼（**如图1**）。注：在Windows XP中，只有安装了SP1或SP2之后才能在“控制面板”中找到“自动更新”，最初版本的XP可从“系统属性”对话框中找到它。

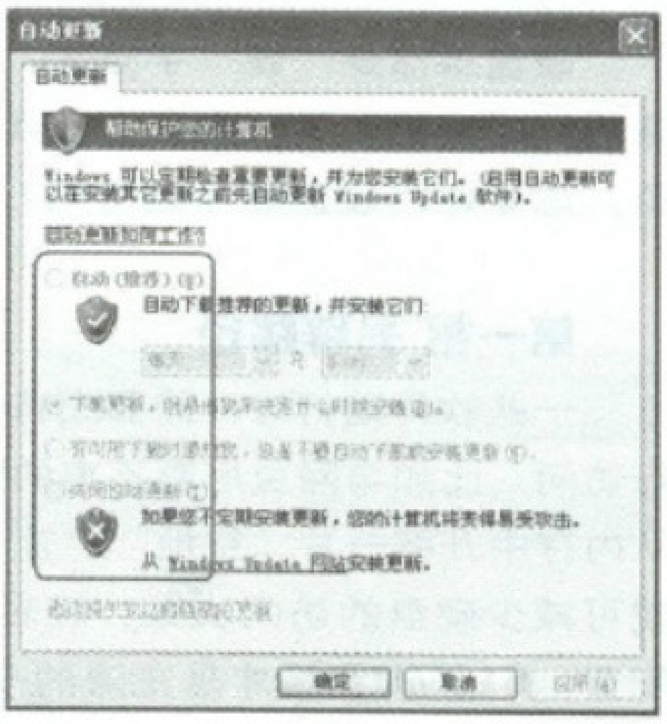


图1

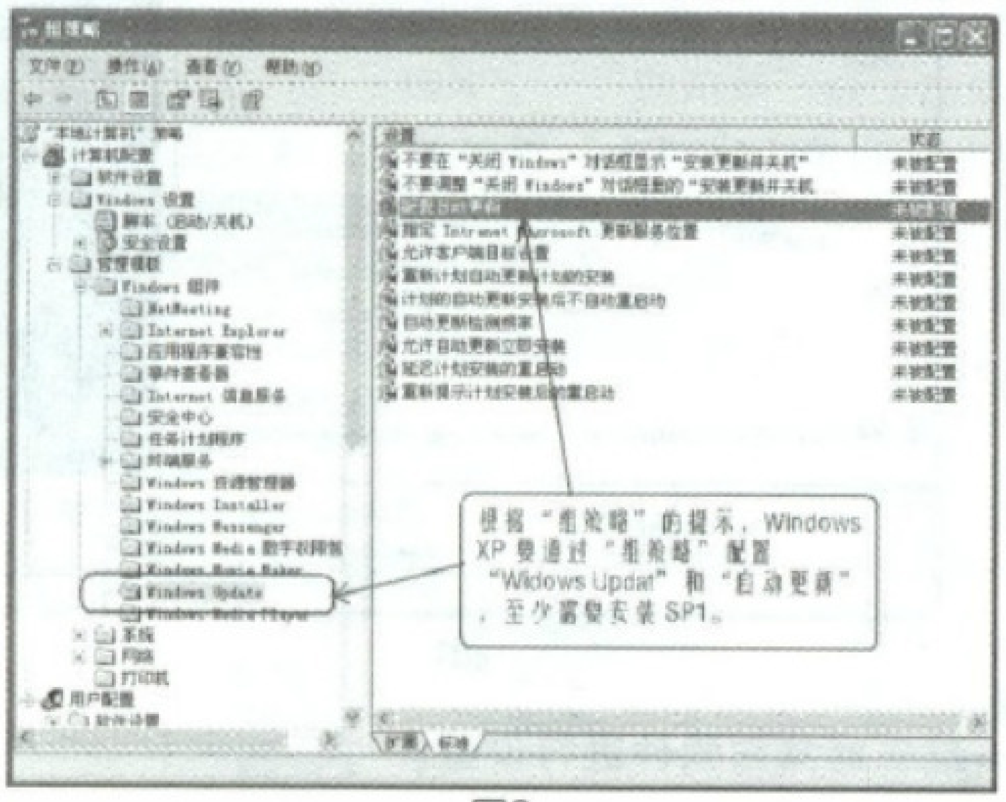


图2

这些选项的可选与不可选，应该是由注册表控制的，但在注册表的什么地方修改，怎么修改，却不得而知。情急之下，猛然想起了可更改许多系统设置的“组策略”，也许在那里可找到一些蛛丝马迹吧。在“运行”对话框里输入“gpedit.msc”，回车，打开“组策略”，一番寻找和摸索之后，终于改变了“自动更新”的灰脸，让它按自己的需要来运作了。下面是处理步骤：

在“组策略”中展开“计算机配置”→“管理模板”→“Windows组件”，单击“Windows Update”，在右窗口的列表中双击打开“配置自动更新”对话框（**如图2**）。注：在Windows XP中，也只有安装了SP1或SP2之后才能在这里找到“Windows Update”和“配置自动更新”。

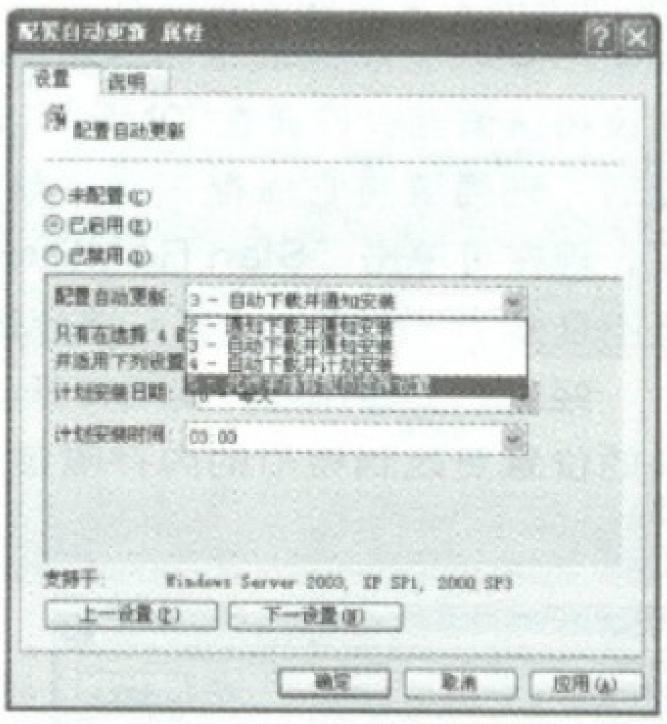


图3

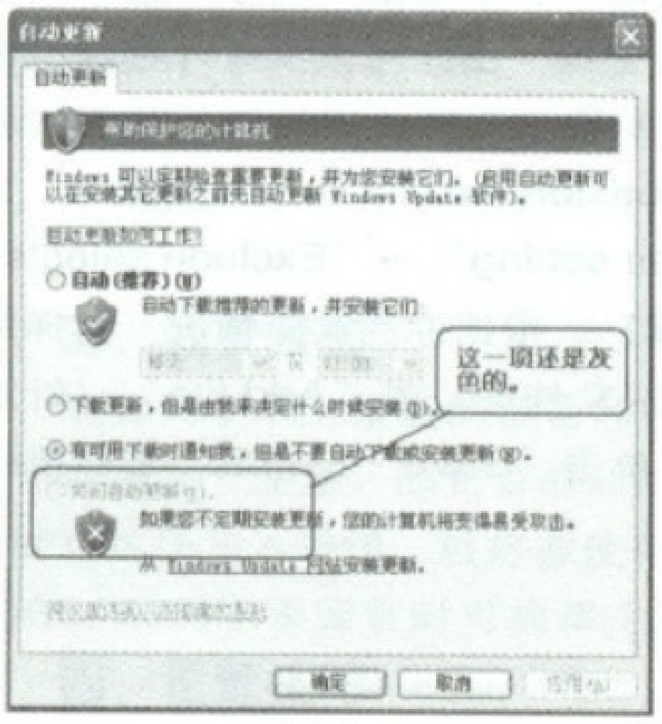


图4

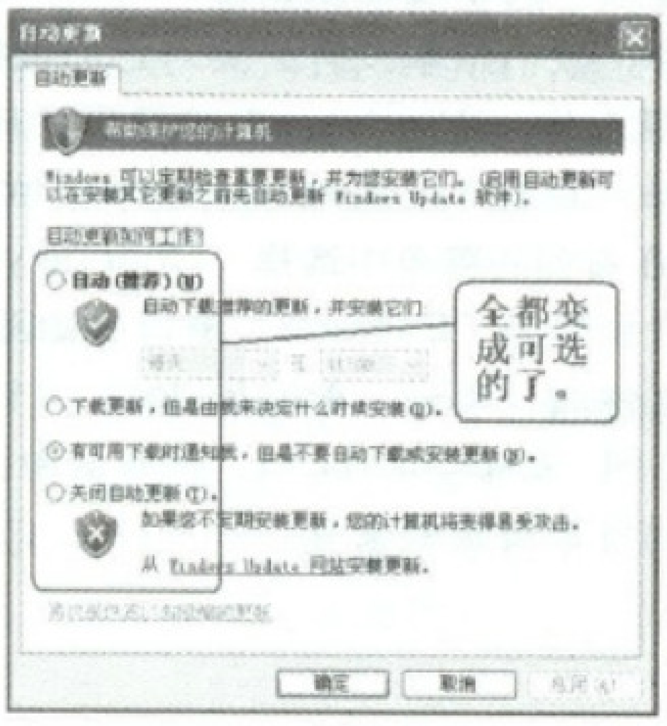


图5

默认状态是“未配置”，选中“已启用”，从“配置自动更新”列表中选择“5-允许本地管理员选择设置”，单击“应用”（**如图3**）。从“控制面板”中打开“自动更新”，发现前3项已可选，但“关闭自动更新”还是灰色的（**如图4**）。继续努力，在“配置自动更新”对话框中再选中“未配置”，单击“应用”。再打开“自动更新”对话框，怎么样，所有的单选框都变成可选的了吧（**如图5**）？下面要做的，当然就是根据需要选择其中的一项了。

让你的系统缓存变聪明

■福建 卢毅

笔者曾试过不少号称能“智能管理系统缓存，为系统提速”之类的软件，可实际上其效果微乎其微，因此这些软件在笔者的电脑里呆的时间都不长。不过，自从发现了O&O CleverCache Pro（以下简称CCP，下载地址：http://download.pchome.net/system/sysenhance/11616.html），笔者决定让其常驻系统栏！

图1

CCP是德国著名的O&O公司出品的一款文件缓存优化软件。它能动态优化Windows文件缓存，智能地帮助你减少交换文件的使用率，加快程序开启速度，其独有的“Mem-O-Safe”功能更是大大地减少了数据丢失的概率，进而增加系统性能，确实有比较明显的系统提速效果。下面笔者就以汉化版为例具体谈谈如何使用CCP。

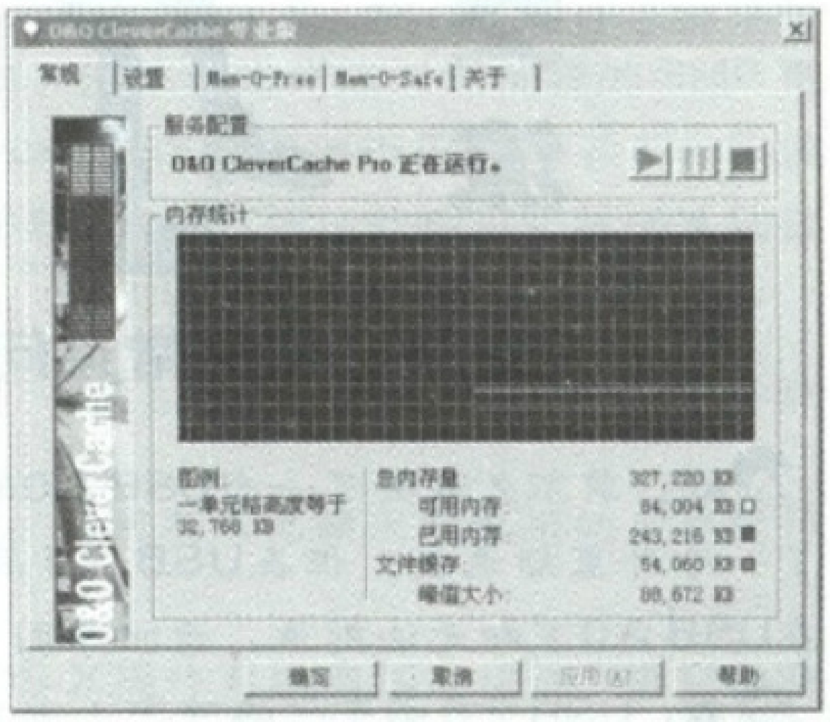


图3

下载安装完成后，执行CCP会在系统栏出现其图标**（如图1）**，单击它即可查看系统的“内存总数”、“可用内存”、“已用内存”、“文件缓存”和“峰值大小”，时刻了解系统运行状况**（如图2）**。双击图标就可打开CCP的主界面**（如图3）**，在“常规”选项卡中你可随时暂停或关闭CCP，并且这里提供了实时的内存使用状况统计图；在“设置”选项卡中**（如图4）**可设置程序的工作方式，这里有3种选择——“使用O&O自动判断”、“使用自定义设置”、“使用下面选定的描述文件”；系统默认选择第一项，笔者推荐按照默认设置，或者也可选择第三项，并根据实际情况选择你的电脑是作为工作站还是服务器使用，选中确定后，CCP则自动对系统缓存进行实时优化。

图2

图4

“Mem-O-Free”**（如图5）**是CCP的一个用来释放内存的功能，通过设置当内存低于一定数值时，让CCP自动释放适当的内存数量从而获得更好的系统性能。如果你对设置的值的大小没把握，可采用CCP的默认设置，CCP会根据你的机器的内存大小自动设置适当的值。而“Mem-O-Safe”**（如图6）**则是CCP的另一大功能：它允许用户手动配置Windows更新文件缓存的时间间隔，因为数据除了通过文件缓存读取同时也通过该缓存写入，这就意味着如果在数据写入硬盘时发生系统崩溃，所有未写入的数据将完全丢失！因此，适当设置该值能大大地减少数据丢失的概率。不过要注意：如果设置过低的值将导致Windows频繁地更新数据，从而导致系统性能下降，因此建议设置为默认的2000毫秒。

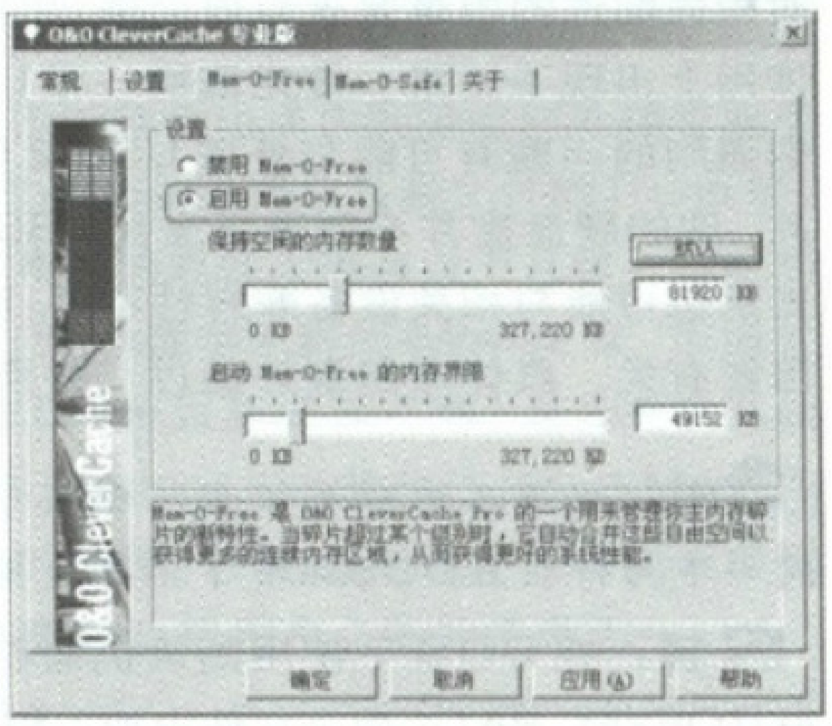


图5

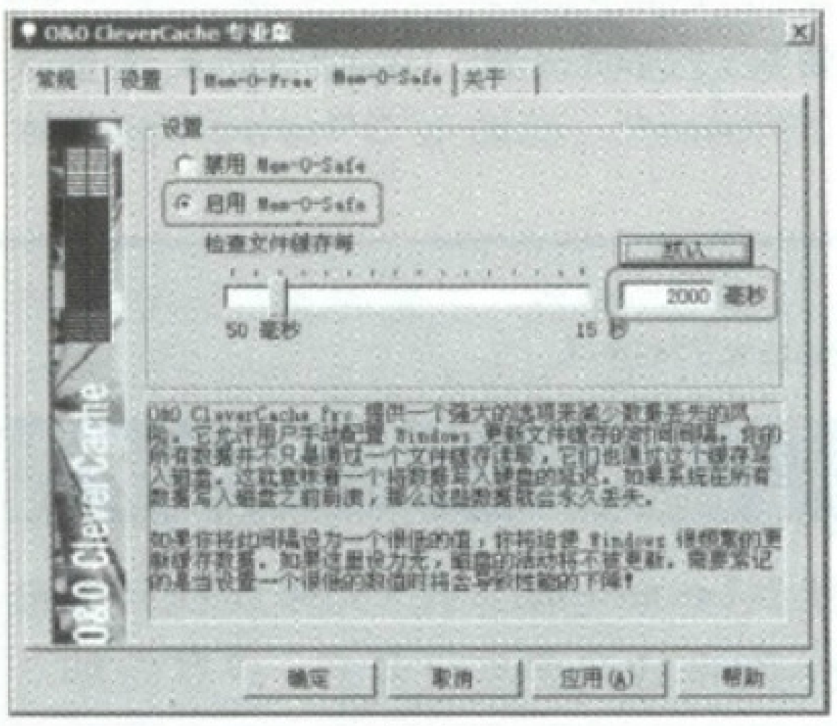


图6

好了，设置完毕！O&O CleverCache Pro以后将随着Windows一起启动，你也将慢慢感受到CCP如何让你的系统缓存变得更聪明！

一句话技巧

给Windows系统安装软件时应该尽可能地少往系统盘C盘中安装，目的是减少系统启动及运行的负担，但一般的软件默认都装在C:\Program Files目录下，如果想把软件的默认安装目录定为其他目录（比如D:\Program Files目录），要怎样修改呢？点击“开始”→“运行”，填入“regedit”，确定，打开注册表编辑器，然后找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion，在其右侧窗口中找“ProgramFilesDir”项，它的默认值为“C:\Program Files”，改成D:\Program Files，再确定就行了。重新启动计算机，再试试安装软件，原来默认的C:\Program Files已乖乖变成D:\Program Files了。

山东 牟晓东

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流

插图 宋洋

刻录机使用常见问题集

四川 龚胜

问： *前不久我买了一个USB 2.0的外置光驱盒，自制了一个外置刻录机，但在USB 1.1条件下刻录正常，而在USB 2.0下却无法刻录，请问原因何在？*

答： USB 2.0由于传输速率大大高于USB 1.1，因此对相关配件的质量要求也很严格。如果稍有问题就会导致使用上出现不正常，首先请换一根USB延长线。我估计你遇到的问题有可能与外接USB 2.0硬盘盒质量不佳有关，你的硬盘盒并不能真正支持USB 2.0的高传输速率；当然也可能与相关设备兼容性不好、驱动程序存在问题等因素有关。具体原因最好通过“替换法”加以确定。

问： *我是名电脑初学者，新买了一台刻录机，我想问一下为什么在DOS环境下不能使用刻录机？*

答： 在DOS下使用刻录机需在CONFIG.SYS及AUTOEXEC.BAT这两个文件中加入相应的驱动程序。比如

CONFIG.SYS中：DEVICEHIGH=C:\dos\acercd.SYS /D:MSCD001

AUTOEXEC.BAT中：lh c:\dos\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:28

但在DOS下刻录机一般只能当成普通光驱使用，主要因为现在很难找到在DOS下使用的刻录软件了，就算能找到，也不一定支持现在的刻录机。

问： *我买了台标称52×的“康宝”驱动器，但实际刻录时我感觉，只有30×左右的速度，请问实际刻录速度为什么比标称的低呢？*

答： 这是因为目前高速刻录机的工作方式问题。现在高速刻录机采用的都是恒定角速度的方式，也就是说其转速是恒定的，但光盘上各点的线速度是不一样的，因此在这种情况下，光驱读光盘内道和外道的刻录速度也是不一致的。一般光驱标称所谓“多少速”，都是指读写外道时的最大速度。具体刻录速度还与光盘质量、刻录软件以及光驱本身的刻录策略有关，因此标称52×的刻录机刻录时的实际速度能达到30×左右属于正常情况。

问： *我在刻录光盘时发现一个问题，就是很多CD-R光盘只刻了少量数据，有很多剩余空间，但为什么不能追加刻录数据呢？*

答： CD-R光盘刻录数据后如果还有剩余空间，以后是可以追加刻录的，但这里有一个前提条件，那就是所使用的刻录软件必须支持TAO模式或Multi SAO模式，并且在刻录之前要设定相关的选项，因为通常情况下刻录机默认的选项是DAO模式。如果没有设置，光盘在刻录后将成为CD-ROM只读光盘，这是由于DAO模式写入的数据是将整张光盘当作一个区段进行处理，也就是说，在刻录完成后会对光盘末尾部分进行封口，这样就不能再追加数据了。由此可见，刻录软件即便支持TAO模式或Multi SAO模式，也必须要经过选项设置，否则不能实现多次追加数据目的。

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

FIFA 2005问题集

问： *我刚开始接触这款游戏，不知道在何处修改游戏画面的分辨率？*

答： 的确，EA对此设计得很“隐蔽”。进入游戏开始菜单界面后，依次选择“My FIFA 2005”→“Game Setting”→“Resolution”，在这里才能设置好适合你电脑配置的游戏画面分辨率。

问： *为什么我的球场上没有裁判？*

答： 这可算是游戏的一个Bug，其实设计者并非没有设置裁判，而是最后上市时不知道哪个环节出了差错，将默认设置定为了“没有裁判”。问题还是很容易解决的，在FIFA 2005的安装目录下找到Locale.ini文件（如果没找到就自建一个），用Windows附带的记事本打开它，在其中加入下面两行命令：

FEATURE_INGAME_REFEREE_ENABLED=1

FEATURE_INGAME_LINESMEN_ENABLED=1

存盘退出，再进入游戏，裁判便从天而降了！如果还希望游戏在窗口方式下运行，那么再加上这么一句：windowed=1。

问： *怎样设置我的游戏手柄？*

答： 首先建议你使用仿PS2的游戏手柄，这样使你更容

问：朋友送我一台刻录机，安装后读盘正常，但为什么刻录软件却无法找到我的光盘刻录机？

答：此问题可从3个方面来考虑。一是刻录软件版本太旧。因为目前光盘刻录机硬件的发展速度非常快，往往导致刻录软件不能跟上硬件的更新速度，所以请及时将刻录软件更新到最新版本，并多换用不同的刻录软件试试。二是安装过程中出现了意外错误。因为系统等方面的故障，导致刻录软件在检测硬件时没有检测到相应的刻录机信息。解决的办法是将刻录软件卸载并重新安装一次即可。三是系统ASPI（Advanced SCSI Programming Interface，高级SCSI编程接口）驱动程序不全。这是大多数刻录软件会应用到的数据传输接口，如果驱动程序不全，往往会出现找不到刻录机、刻录不稳定、报错等问题。解决的方法是，根据使用的操作系统，下载相应版本的ASPI驱动程序进行安装即可（下载地址：http://www.waterpub.com.cn/softdown/softview.asp?softid=2145d）。

问：我有一台刻录机，以前一直使用其附带的软件刻录，使用有些繁琐，最近我换用Direct CD，但格式化CD-RW盘片之后光盘容量为何减少了许多？

答：Direct CD对CD-RW光盘进行格式化时所采用的是UDF格式，也就是封包写入（Packet Writing）的固定长度格式。UDF格式将光盘容量分为一个个大小为32kB的Block，让刻录机对每一个Block做写入及删除的动作，使得CD-RW光盘可像硬盘或软盘一样读写及删除资料。但也因为如此，必须牺牲一些空间来记录每一个Block在光盘片上的详细位置，所以会出现容量"丢失"的情况，一般情况下会丢失盘片10%左右的容量。

· ·

读者 费劲司问：我对苹果电脑很感兴趣，能不能介绍一下苹果电脑使用的中央处理器有什么特点？

答：苹果电脑在硬件上最大的特点就是使用了非X86系列的PowerPC处理器。PowerPC是MOTOROLA和IBM联合为Apple的Mac机开发的CPU芯片，有G3、G4和G5等几个系列。由于整体构架和指令集的不同，总体来看PowerPC处理器要比X86处理器拥有更高的效率，尤其在图形、图像等多媒体处理上有更大的性能优势，而且PowerPC平台执行相当稳定，其完善的内存保护技术，使其在处理复杂图形时都很少死机。

目前苹果电脑上使用的主流处理器是PowerG4，采用0.13微米铜连线工艺，时钟频率在1.1GHz以上，集成了1.7亿个晶体管，率先采用了TLP（Thread Level Parallelism，内部处理器并行运算）技术，避开了内存和处理器间的带宽限制，使并行处理效果比传统的SMP更为优秀。而最新的PowerG5处理器不仅采用了多内核技术，还同时支持超线程，一颗CPU就相当于具备4颗普通CPU的处理能力，性能相当不错。

四川　龚胜

读者 何则大问：请问苹果电脑上能使用的主要软件有哪些？

答：尽管Mac OS X操作系统有很多优点，但它也有不少不足之处，最大问题在于支持的第三方软件相比Windows要少很多。

围绕在苹果机周围的软件也多为图像编辑处理专业产品。比如Adobe的PhotoShop播放音频文件的iTune等。除此之外，大家经常用到的软件大概有以下几类，如能制作DVD光盘的iDVD、制作数字电影的iMovie2等，而微软为Mac开发的Mac版Office以及IE浏览器，是少有的几款与PC类似的重要软件。Norton Utility软件工具包在Mac OS系统中占有相当重要的地位，它对系统维护及修复起着相当大的作用，可以说是Mac机用户必备的工具之一。

四川　龚胜

读者 Cvicold问：请问苹果电脑和PC的兼容性如何？能否跨平台安装操作系统？

易操控游戏中的球员。当然，不是人人都买得起"罗技战斧"这样的游戏支持手柄，用市面上的廉价兼容手柄也可以，只是设置要麻烦一点。首先，推荐安装使用手柄驱动程序Psxpad v0.9c，网上很多地方有下载，搜索一下就有了；其次，如果游戏中还是找不到你的手柄，那么尝试下面的办法。以"北通野牛3"手柄为例，在桌面左下角依次点击"开始"→"运行"→"REGEDIT"，打开注册表，找出HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\MediaProperties\PrivateProperties\Joystick\OEM\VID_0E8F&PID_0003，这里最后的一串英文字母"VID_0E8F&PID_0003"是"北通野牛3"手柄的位置，点击"VID_0E8F&PID_0003"，在右边将其中的"OEMName"数据栏的"*******"修改为"Logitech Dual Action"即可。其它手柄也可参照此法修改，因条件有限，不能一一尝试，故不敢保证对所有手柄有效。

问：怎样保存精彩射门录像以便和朋友们分享？

答：这次的保存录像功能同样设计得不太直观——需在比赛中按Esc键呼出菜单，然后进入Instant Replay选项，其中有个磁盘模样的图标，点击它就可保存刚才入球的录像了。

问：如何选择比赛天气？

答：在选择控制哪支球队的画面中下方中央有一个"Game Setting"项目，点击进入再选择"球场（Select Stadium）"，这其中就包括天气选项，有白天、夜晚、阴雨、夜晚有雨和阴天等多种情况供你选择。

问：很多初次接触此系列游戏的朋友经常在论坛上发问：游戏的存档文件在哪里？

答：老鸟多半会付之一笑，在这里告诉各位新手，在"我

答： 从硬件上看，除了处理器外，目前苹果电脑上使用的大多数配件与PC的差异已很小，大多可直接或经过简单改装后就可通用，大多数外设也能跨平台使用。但苹果电脑的处理器属于精简指令集系统，两种电脑上执行的操作系统也截然不同，导致PC机与苹果机之间存在一道天然隔阂，但随着网络和软件技术的发展，目前两者在数据传递和共享方面的兼容性已不是什么大问题了。

在跨平台安装操作系统的问题上，也取得了一定的进展。对于苹果电脑用户，可安装Virtual PC，然后就可在这台用软件模拟出来的虚拟机中安装和使用Windows操作系统及应用软件，不过这种模拟的效率非常低。反之，你也可用软件在PC上虚拟出一台苹果电脑。这款软件的名字叫PearPC，在X86架构的计算机上模拟使用G3 CPU的苹果电脑，并能成功安装最新的Mac OS X操作系统。

四川　龚胜

读者 费劲问： 我如何在Windows里修改CPU或主板的串号？为什么我的ASUS A7N8X的主板BIOS不能调低CPU电压，只能调高？

答： 你说的CPU串号是指用一些硬件测试软件检测出的CPU序列号信息吗？这些资料都是工厂在设计时固化在硬件里面的，普通客户根本无法自行修改，否则，篡改CPU信息并以低冒高的改造问题就会泛滥开来。至于主板的串号，一般情况下也是不能更改的。不过，利用某些修改DMI信息的BIOS工具，可修改一些OEM主板的部分相关信息，如厂商品牌、编号等，但这样修改具有一定的危险性，而且操作不当很容易导致BIOS刷新错误，并失去厂家合法保修的机会。如果没有必要，建议不要随意更改。至于ASUS A7N8X主板，是采用NF2 Ultra芯片组的，似乎有豪华版、简化版等几个型号，不同型号的主板硬件配置不同。据部分玩家反映，ASUS A7N8X主板为了保证高频CPU工作稳定性及效率提高，工作电压有默认提高的可能，你所指的也许就是这个问题。当然，如果是主板的某些BIOS选项有设置错误导致无法正常调节，那就需要咨询客服部门了，你也可去驱动之家或ASUS官方网站下载最新的BIOS文件进行刷新，看看问题是否得以解决。

湖南　苏旅

读者 9661问： 我的浏览器出了一个问题，在文字输入窗口上总是会有一些历史字符列表，没有办法消除，我试着消除Cache和清理系统文件都不行。这是怎么回事？怎么办？Google工具条的历史字符列表如何消除？此外上网时有些页面显示不出来，我装了IE6也没解决问题。

答： 在新版本的Internet Explorer中有一项“自动完成”功能，其记忆作用不但可记住用户以往输入的网页地址，同时也可记住填写的表单和密码。这样当用户今后再输入同类数据时，就会自动以下拉表单的形式给出一些比较接近的建议项。这样虽然显得很方便，但也存在泄漏隐私等安全问题，尤其在公共场合上网时更是如此，稍微不注意，私密关键信息、安全账号和密码就会被自动记录并泄漏，所以必须对其进行定期清理。你通过清除Cache和系统垃圾文件是不可能解决这些问题的，解决的办法是在IE浏览器上选择“工具”→“Internet选项”，再选择“内容”标签，单击“自动完成”，并在弹出的对话框中选择“清除表单”或“清除密码”并确定，这样就可清除以往输入的自动完成信息了，Google工具条的下拉内容可在其选项中选择清除。至于上网有些页面不能显示出来，其原因很多，比如对方网页服务器被屏蔽或出现故障不能提供服务，主机上防火墙起了作用或者访问人数过多导致出错等，你可利用硬件替换法（换台机器上网）或软件修复法（关闭防火墙、查杀病毒等）来确认一下问题原因所在。

湖南　苏旅

读者 霏霏问： 单位需购置投影机，主要用来接笔记本视频演示。看到投影机后面好几个接口，请问应该怎么选择？此外，笔记本电脑一定要选择带TV输出功能的吗？

的文档”中有一个“FIFA 2005”目录，你要找的东西就在这里。

问： 怎样选择我喜欢的背景音乐？

答： FIFA系列最近的几代开始内置EA引以为豪的“点唱机（EA SPORTS TRAX）”系统，每代作品中都附带了数十首劲爆的摇滚歌曲（这次有38首），玩家可在游戏中按键盘上的F5键（手柄是右小摇杆）选择喜欢的歌曲作为背景音乐。

问： 我能使用不同的比赛用球吗？

答： 这代游戏设计了六种比赛用球，不过不能自由选择，只能首先在FIFA商店里购买，随后的比赛才能使用。

问： 游戏中有些地方展示了许多奖杯，这有什么作用？

答： 奖杯陈列室不能算是新增的花絮，从前的作品，比如FIFA 99，也有过类似的设计，但这次强化了许多。这样的地方在游戏中有两处：其一是球队荣誉室（Trophy Room），主要作用是炫耀玩家已获得过哪些比赛冠军；其二在Tourment模式里面，你选择画面中的某个奖杯，就玩该项杯赛。这里的作用就是把原本的文字选项图形化了，更直观一些。

问： 游戏中的那些英文缩写代表什么意思？

答： GK是门将，前锋分为CF（前腰）和ST（射手）两种。而后卫和中场的位置缩写复杂一些，第一个字母表示这个球员踢边路还是中路，L、C、R分别表示左、中、右；接下来的可能是一个或两个字母，W代表擅长踢边路的球员，A表示是进攻型球员，D表示防守型球员；最后一个字母是B，表示后卫，M表示中场。例如：CDM，意为防守型中场球员，擅长中路防守。

答： 其实购买投影机更应该关注诸如镜头光学部件、亮度参数，甚至灯泡寿命和风扇噪声等方面，接口只是要考虑的因素之一，但不是决定性的。除了传统的AV、S端子接口外，目前主流投影机数字信号接口包括USB接口、IEEE 1394接口、DVI接口和HDMI接口等。USB接口通常只是用来传送图片文件，而不能传送视频画面。IEEE 1394接口则可用于传送诸如MPEG-2等高码率视频画面，但技术复杂价格昂贵，所以比较少见。DVI接口是许多液晶、等离子显示器和投影机配备的接口，不仅可传输极高分辨率的视频画面，色彩还原度和稳定性也很好。许多高档投影机均配备该种接口。最后就是HDMI接口了，实际上它是在DVI接口的基础上增加了数字音频输入，而且支持HDTV标准的高清晰数字信号，有望成为未来主流的多媒体高清信息接口。笔记本电脑配合数字投影机可使用已有的显示器D头接口，如果投影机带有AV接口，也可使用带TV输出功能，但色彩效果和清晰度肯定要差一些，没有必要刻意选择带TV输出功能的笔记本电脑。当然，如果作为要接入普通电视机演示使用，则TV输出功能还是必要的。

湖南　苏旅

读者　秦凯昕问： *我的硬盘上出现了几个特殊符号的文件名，怎么删都删不掉——在Windows中删除总是提示“无法删除文件！无法读原文件和磁盘！”。我该如何处理？*

答： 你的硬盘出现这种问题，原因很多。第一，硬盘本身问题，如硬盘长时间使用出现老化，某些磁道损坏等。第二，操作不当。这主要是由于不正常的关机、硬盘工作环境稳定性欠佳等导致硬盘簇连接出错。第三就是感染上某种病毒。解决的办法是，先用新版本的杀毒软件进行查杀，看看是不是有病毒特别是引导区病毒在作怪。其次就是使用磁盘修复工具，如Norton Disk Doctor 2004、Sanming医生、效率源等。同时你也可试着在DOS操作系统下对其进行删除。实在不行的话，就赶快转移重要数据，同时对硬盘部分甚至全部分区进行格式化，再看看是否能解决问题。对于由于老化原因导致出错的硬盘，这些办法都只是暂时性的，考虑到数据载体的重要性，建议还是及时更换新的硬盘。

湖南　苏旅

读者　雪玲珑问： *最近想升级显示卡，请问现在有没有必要购买PCI-Express接口的显示卡？此外选择19英寸的LCD显示器玩游戏，对显示卡有要求吗？*

答： PCI Express（PCI-E）总线标准推出的主要目的是为了解决PCI和AGP总线的带宽问题，目前NVIDIA的GeForce6系列显示卡就采用了PCI-E技术。但该技术也需要有主板配套支持，如最新的Intel 915以及925X系列P4芯片组就可支持。PCI-E总线标准号称是计算机总线技术的新革命，其PCI-E × 1插槽取代传统的共享型PCI插槽，最多可支持500MB/s的双向数据传输速度。而PCI-E × 16插槽则取代传统的AGP标准，理论上可提供高达8GB/s的总线带宽，该数据接近AGP 8 ×总线带宽的4倍，但事实上，该技术目前仍处在初期发展阶段，部分前期产品的测试数据亦表明这一技术还有很大的潜力可挖掘。由于需要配合新芯片组的主板才能正常工作，所以对于升级显卡的用户而言，基本上没有升级PCI-E接口的必要。至于大屏显示器的游戏使用问题，本人认为一定要选择一块性能较好的显示卡。因为大尺寸显示屏的工作要求必然带来显示卡工作分辨率的提高，如19英寸模式下至少需要1280 × 1024甚至1600 × 1200分辨率才能较好地显示画面。而且一些高档3D游戏和软件在高分辨率运行中也需要显示卡有很强的处理能力，否则很容易出现画面一顿一顿的问题。但一般的显示卡，尤其是显存位数不够（小于128Bit）的显示卡，在这方面是非常吃亏的。所以作为显示卡升级用户，如果不更换主板，还是建议你选择一块性能较好的AGP接口显示卡。

湖南　苏旅

《罗马——全面战争》问题集

问： *我想迁移自己的都城，要怎么做？*

答： 在城市详细菜单里左下角竖排小图标中第二个，点击可设置该城为首都。

问： *为什么我想对一些城市攻击，可出来的对话框里的“对号”是灰色的？*

答： 因为你没有带投石车等攻城武器，因此不能攻城。你可选择制作4种攻城武器，一般一个回合就能做好。然后选择第三个按钮Siege（就是围城），等下个回合，你就可看到第二个攻城按钮，这时它就可选择了。

问： *我的部队在战斗中减员严重，一些小队已很不完整了，可以把他们合并吗？*

答： 是可以的，用鼠标左键点住人数不全的部队的头像（图标）不要放开，拖到另一个同兵种的部队头像上面放开鼠标就会合并了。

问： *元老院指派的任务如果没有按时完成会有什么影响？会不会影响整个剧情呢？*

答： 应该是没什么实际影响吧，至少我没看出来。只是多完成任务可有机会多占元老院席位，还有可能得到几样高级武器。

问： *为什么我只能生产弓兵，其它像长弓兵、弩兵等都没有办法生产，我已有“弓箭大师”了，是因为有年代限制吗？或者是因为我用了秘技？*

答： 应该是因为时间的限制吧。长弓和弩兵必须要等到游戏中期才会出现，在这之前即使你盖了“弓箭大师”也没用。另外，长弓手还有国家限制，只有英国能生产。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。

大软21期的封面是我很喜欢的几期封面之一，而且排名也会在前面——是位小女孩骑着魔法扫帚在魔法世界中愉快地飞翔啊。羡慕啊！什么时候我们的游戏产业也会坐上这“魔法扫帚”飞翔到世界的前列呢？再加上这期大软介绍GTS VS CHINAJOY——我觉得它们之间不存在可比性。不说是天壤之别吧，但也差距悬殊啊。就拿展会里的SHOW-GIRL们的敬业态度相比恐怕都不一样吧！也许这些话可能过分，可是现状的确如此啊。借用鲁迅先生的一句话：原先并没有路，走的人多了，也就成了路！预祝国产游戏软件业早日飞腾。

■快评手 post1620

请你快评：针对23期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

9周年读者调查大奖落谁家？

这电脑怎么样？社领导与特等奖获得者（左）亲切交谈。

来一张宝贵的合影，期待明年再拿奖。

大众软件9周年暨“漫步者杯”《大众软件》第二届年度调查活动，在2004年10期杂志上刊登调查试题，2004年18期上刊登了调查结果以及参与调查的读者获奖名单。从2004年5月16日到6月30日这一个半月的调查时间中，我们共收到有效调查回函32695份（包括网络）。感谢这三万余名读者的大力参与，为我们提供了宝贵的第一手办刊材料——满足读者的需求，才有《大众软件》的明天。

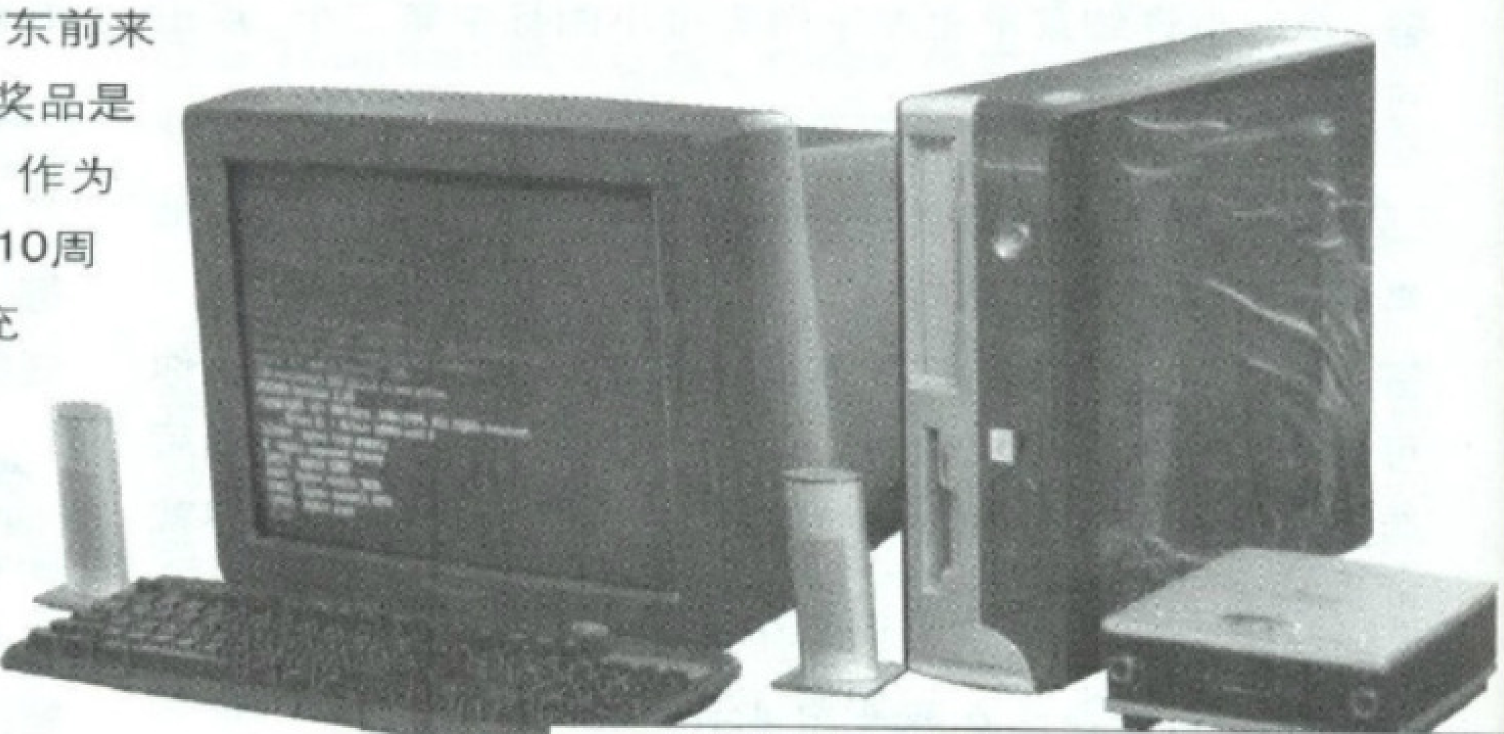
纪念奖、四等奖、三等奖、二等奖，奖品一份份通过邮政系统被领走了。我们焦急等待着一等奖和特等奖的获奖者，不仅仅为了将价值不菲的奖品送到他们手中，更为了能够有和他们交流沟通的机会，倾听来自最普通读者关于大软的真实想法……

特等奖获得者王欢还在读大学，父母陪同他专程从上海前来领奖。社领导亲自给王欢颁发了奖品——价值约15000元的戴尔笔记本电脑。抚摸着笔记本漂亮的金属机身，王欢谈及自己读大软几年来的感受，真的是感觉杂志从内容到印刷制作一年比一年好了。王欢读大软已经3年。3年间，他从中学跨入了大学门坎；《大众软件》也走入了成熟期。现在，大软以其高性价比，成为他阅读计算机杂志的首选刊物。王欢的父母对他能够获得此次大奖很是意外，但也是情理之中，因为王欢一直在认真地读《大众软件》！

一等奖获奖者千里迢迢赶来，在编辑部前立此存照。

去年的特等奖与一等奖得主都是军人，今年获奖者很巧合的都是学生。一等奖的获得者之一乔晓光，特意从广东前来北京的编辑部领奖。他的奖品是外形很酷的联想台式机。作为大软的老读者，乔晓光对10周年的大软将有更大发展充满信心。

读者如此，我们又怎能不振奋精神，去争取超越与进步？读者调查，明年再见。希望到那时候，我们能够得到您那珍贵的一票。



一等奖的奖品：价值约6600元的联想品牌电脑。

来信Q&A

问：我是一名高三学生，明年我想报考游戏制作专业。上海托普已经开了大专班，可是不知质量行不行，所以想征求一下你们的意见。另外还想知道还有哪些学校开了游戏专业，有没有本科学历的？（王1023）

答：早在去年9月，四川大学计算机游戏软件系首批100名入选学生已正式报到入学；今年5月，由北京航空航天大学与广州大学华软软件学院合办的游戏软件工程专业已开始正式招生；而中韩游戏教育基地第一期课程也在5月31日正式开学。

目前我们所知的这类学校，多采用合作形式，也就是说，是某所学校或学院的一个系中的一个专业而已，很多也只是叫计算机3D艺术、CG影视制作等。学历一般为中专或大专。可以颁发本科学历学位的这类学校，据我们了解目前还没有。

编辑部主任 田震

问：我是一名刚刚走入大学的学生，以前的学习生活使我深知领先别人一步是我自己应该走的路，因为我并不聪明也不太善于与人沟通。我所学的是计算机专业，以前我很热爱这个行业并一直为之付出努力。如今我才明白我所接触的计算机技术只是冰山一角，在大学里面感觉教的课程确实有些肤浅。我想要是这样我就废了，我想自学一些编程的技术，毕竟文凭还是没有技术有用。现在的我求助无门，只好麻烦大软编辑帮助我了。我感觉自己对手机游戏开发比较感兴趣，而且手机游戏具有很好的发展前景，需要Java J2ME编程，可是我又没有编程基础。我想问：

1 从哪开始学起，需要哪些编程软件基础呢？

2 好像需要像素画制作？一点美术基础都没有可以吗？

3 自学Java可以弄懂吗？（阿诺）

答：你好，首先谢谢你对大软的喜爱和信任。你想自学编程很好。Java是一种通用性很强的语言，典型的应用比如Internet应用程序，或手机应用程序。Java的变体很多，学习它需要你对于整个网络的结构和构架有一个比较好的把握，比如说，如果你将来计划从事网络编程工作，因此决定学习JSP/EJB，那么对于C/S这一套架构，以及相关的TCP/IP协议，整个网络的体系架构，局域网网络管理都应该有所了解。如果你打算做手机的应用程序开发，学习J2ME，那么对于几种主要的手机OS，移动通讯和移动设备的一些特点都应该有所了解。

Java语言自身和C有很多相似之处，确立面向对象的概念也很有好处，《Think in Java》是一本很好的教材，入门教材不在于多看，而在于看得精深。除了Java，数据库也是非常实用而有价值的一门学问，一个高级数据库管理员也是非常抢手的。

实用软件栏目编辑 星尘

问：林晓JJ：不是说专门给游戏剧场制作了一本书吗，其中收录了大软众多精彩的游戏小说。为什么我在安庆到处都买不到啊？帮帮忙解答哈~~（大软FANS 41615103）

答：你说的是“命运注定的空间——《大众软件》之游戏剧场精粹”这本书吧，一共收集了12篇近年来《游戏剧场》刊载的优秀游戏小说。如果你在当地无法买到，可以委托我为你购买。书价为24元，邮费挂号5元。邮寄地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》收（邮编100036）。请在附言中注明“购买游戏剧场精华本”。

游戏剧场栏目编辑 林晓

2004年19期网游周边问答获奖名单

重庆 苏 展
河北 于 建
河北 于 勇
江苏 金正国
四川 袁 河

奖品是水滴波特娃娃和《神之领域》主题T恤

（题目见2004年19期167页）

AMD－速龙64杯 《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

作者：龚云飞

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表。

编辑部的故事

冬天里的一把针

■兼职八卦记者 冰河

“忽冷忽热爱感冒，编辑部里人见少；突然领导发通告，今天集体打疫苗——谁也别想跑！”

对不起，这不是单田芳老师在说评书，而是本刊记者以一种独特的方式记述编辑部里刚刚发生的一桩大事件。此刻本人的左上臂还隐隐作痛，心跳仍旧节奏紊乱；生铁坐在椅子上做老僧入定状，8神经眯着眼睛不知在回味什么，林晓姐姐忙着寻找打针前不知道放在哪里的眼镜，风行水则用媲美琵琶轮指的手法在键盘上疯狂地敲着代码……怎么回事？他打的不会是兴奋剂吧？

事情的起因如前所述，自打冷空气从我的家乡流窜到京城之后，每年入冬前最难熬的一段日子就来到了。降温消息不停地传来，供暖中心运煤的大卡车每天深夜在理性的四环路上奔忙，可是那可亲可爱的暖气至今还没有到来。尽管一众编辑忙不迭地添衣服，但是咳嗽声依旧会不时在编辑部四处响起，随之就会出现空荡荡的座位——挂了。杂志栏目都是一个萝卜一个坑，虽然感冒只是小病，不过引出什么并发症，对工作的影响还是很大的。这不，有人牙疼，有人长疖子，还有人更神奇，胆囊炎都出来了。为了杜绝后患，保持编辑队伍的健康体魄，杂志社领导终于决定，编辑部全体人员集体注射流感疫苗；到岗人员都必须打，无故缺席者，以胆小鬼论处，罚他连做一年的责编，以磨练其意志，增强抵抗力。

其实，就在通知下达的前一天，记者组还有人因病缺席一天，那个人就是在下。来自生铁的慰问电话格外温馨：“哈——哈，二师弟你也中招了？明天发稿费，不来的话我就帮你买点脑白金什么的。”虽然记者用不着做责编，不过周星驰风格的长笑和脑白金的震慑力着实不小。次日编辑部中除了少数出差的同事，所有人都到齐了。

人虽然都来了，但是打针并不是一件普通的事情。所谓“人多屁杂”，整天被稿子淹没着的编辑们难得在上班时间做一些和栏目无关的事情，本来很平常的一件事情，竟然让许多人忽然精神了起来，看完通知之后躲在角落里窃窃私语，偶尔会有那么一两句不小心会被人听到。

“……到杂志社来，在会议室打……”

“……什么啊，打胳膊，难道我们愿意欣赏你的臀部？”

“……这可不知道，看运气吧，没准会来两个正点的……”

总之，怀的什么心思不清楚，不过当阳光同学召唤众人打针的时候，有的人如过江之鲫，有的则如贵妃出浴，也有人狡猾地躲在卫生间门口，向来往人等打探虚实。“打了么？疼不疼？用的什么针管……护士MM漂亮吧？”

“冰河！你在干什么？就差你了。”风行水一声怒吼，终于有人从卫生间里走了出来……

然后，就是开头描述的那个场面。

在写这些文字的时候，本人的脑海中一直回荡着桌子上那一大包用过的针头，以及对面漂亮护士MM的倩影。崔永元说：中央电视台里干活的时候能见到几十个人，领工资的时候会来几百人，领出国登记表的时候能有上万人出现。平时没注意，没想到《大众软件》里也有类似的现象啊。不过看看登记的人名：小虫、杰迪、狂人……原来是平日的“地下工作者”都出来了，看来漂亮MM的吸引力真大啊。当然，这疫苗也打得好，好像没感到怎么疼。

“风行水，你还在写代码啊？咦，你怎么流鼻血了？……” P

编辑部新人报到

小编

姓名：大漠小虾

曾用名：大漠奇侠、大漠奇嗜、大漠食人虾……

昵称：大漠～～（如SUKI姐姐叫道：“大漠～～！帮我把打印机的纸稿拿一下……”或者“大漠～～！别说话了，赶紧干活！”我苦……）

籍贯：东海之滨（俺10岁前）、大漠深处（俺10岁后）、伟大首都（现在）

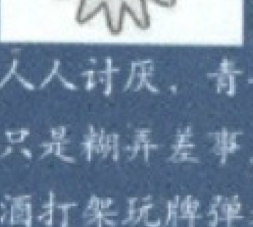
喜好：游戏、电影、喝浓茶、看国家地理杂志（什么，谁说俺喝茶像个小老头？）

大软工龄：172 800分钟（看起来很长，不是吗？林晓姐姐那边皱眉：你肯定？别是火星时吧？）

最喜欢的体育运动：实况8（玩起来手舞足蹈哟……）

最期待的事：去健身（8神经老师3个月前用神往的语气对俺说：“大漠，我们去打打乒乓球吧！”我说：“好啊。”2个月前，8神经老师说：“大漠，有空我们去打打乒乓球吧！”我说：“好啊。”这个月，8神经老师又说：“大漠，我们一定要抽个时间去打打乒乓球！”我说：“……”）

记者



心鹰：

北京人，24岁属鸡。面黄无须、瘦骨嶙峋，穿皮鞋戴眼镜，酷爱读书。幼年聪明伶俐，童年人人讨厌，青年叛逆愤怒。少时立志导演、未果，转攻经济，只是糊弄差事。大学期间任职无数，练过长跑、玩过杂技，喝酒打架玩牌弹琴五毒俱全，忘了上课。成天昏昏度日，也算难得糊涂……（生铁：唉，我怎么把你这种人招到记者组来了，不好意思啊……）

上期故事： “我”一直和父亲生活在一起，但父亲的某些行为对我始终是个谜。父亲的惟一朋友FOX说我迟早会知道的……

在那之后的许多年，每个晴朗的夜晚我都会一个人躺在房顶，任黑色的冷风侵蚀每一寸肌肤。抬头仰望幽蓝的夜幕，眼前浮现出父亲冷峻但慈祥笑容。泪流满面。

本期出场人物
King：主人公“我”。
Zero：“我”的父亲。
FOX：父亲的好朋友。
Sky：父亲以前的搭档。

父亲（二）

■山东 Flashdog

一个月的时间就在我的紧张与焦虑中静静流过，短暂而又漫长。16号晚上，当我一步跨出家门的时候，我对自己说：”KING，你要冷静。归根到底他是你的父亲，你最爱的，也是最爱你的父亲。”我向废墟走去，步履缓慢而沉重，踩在细沙上发出悲凉的声响。天空笼罩着水泥般厚重的阴霾，竟有一丝潮湿的闷热，会下雨吗？我在心里想。然后记忆里的第一场雨涌入脑海。是我5岁那年，父亲抱着我在雨中旋转，欢呼。透过层层水汽我看到他清澈的眼神，冷峻，但很慈祥。

来到废墟时，天已经完全暗了。没有月亮，如地狱般彻心彻肺的漆黑。不远处有一团黄绿色的萤火在晃动，如幽灵的眼睛，阴森诡异。我知道那是FOX手臂上的饰物。”来了。”当我走近时，他的声音从黑暗中传来，近在咫尺，却让人感到有些飘渺。”你有什么话就说吧。”我先开口。他回答：”先上车，我带你去一个地方。”

一路上我们谁也未曾再说话，只有发动机在隆隆作响。虽然看不见，但我可以清晰地感觉到FOX坚毅的神情，还有他眼中弥散开来的忧伤。我不知道他要带我去哪儿，甚至连行车路线都无从知晓。周围是无尽的黑暗，仿佛这条路通向地狱，令人有去无回，万劫不复。

大约一个钟头后，车子停下。FOX递给我一个东西。他的声音有些冷酷：”仔细看着，今夜你将知道所有答案。”

我茫然接过来的是一只大号望远镜。从镜中看去，整个视野是一片颓废的绿色，有些刺眼。我们正在一座山丘的最顶端，下面是广阔的平地，布满了大大小小的房子，还停着几辆坦克。

”这是一个小型军事基地，耐心看，好戏就要上演了。”FOX压低声音。

10个矫捷的身影出现在我视野中，他们手里都拿着武器。只见他们时而隐藏在房屋后面，时而迅速奔跑，就像那天FOX打死的黑衣人。

突然，凄厉的警报声划破寂静的夜空，探照灯雪亮的光柱也开始疯狂扫描。然而一声巨大的枪响，战斗开始了。人的叫喊，枪的怒吼交织在一起，此起彼伏，不时还有爆炸火光。那10个人真是神勇无比，轮番出来疯狂地射击。其中有一个人引起了我的注意，他躲在最后面，端着一杆很长的枪。他不像其他人那样疯狂扫射，每次只打一颗子弹，发出震天的怒吼。但只要他出枪，必定有一个敌人倒下，弹无虚发。

我感到血液的涌动沸腾，做梦也没有想到眼前竟然是这样的一幕血腥场景。我甚至怀疑这是电影拍摄现场或是军事演习。

半小时后那10个人开始撤退了，但依然不时地回头还击。我原以为他们已经招架不住，谁知仅过了一分钟，一座最大的建筑物便发生了爆炸。这一次的爆炸相当厉害，黑夜里顿时绽放出一朵金色的“芍药”，火光冲天，将四周照得如同白昼；滚滚浓烟升腾而起，仿佛是巨大的黑龙在空中飞舞摆动。

我放下望远镜，痴痴地看着这壮观的景象。突然，又有一座建筑物爆炸了，声音震耳欲聋，响彻云端，我甚至感到炙热的气流排山倒海般袭来。

就在这一刹那，我看清了那10个人的面容，都如FOX一般自信与桀骜；我同时也看清了那个拿长枪的人，看清了他与大漠一样颜色的外衣，看清了他厚厚的眼镜片和向上生长的倔强的头发，更看清了他嘴角粗大的雪茄和他冷峻但慈祥的面容。

他是我的父亲。

我感到心脏的剧烈抽搐。四周的空气似乎一下子变得稀薄，令人窒息。我张大了嘴却发不出任何声音。我转过脸看着FOX，他正在缓慢而坚定地点头，每一下都像锋利的匕首带给我尖锐的疼痛。火光在他的脸上跳跃，那些大小不一的阴影变幻着形状，飘渺，诡异。

”没错，这就是你父亲的工作，也是我的工作。我们都是全球通缉的‘VALOR’组织成员，我们……”他的声音仿佛是从地狱传来，我下意识捂住耳朵。我不相信！这不是真的！这不是真的！我跳下车子，尖叫着拼命朝前跑，跌倒，爬起来再跑。我已经感觉不到身体的疼痛，因为我的心被撕开了一条巨大的伤口，血液奔涌而出，渐渐将我淹没。

我睁开眼睛，看见父亲关切的目光。他眼里爬满血丝，想来又是一夜未眠。不知为何，昨晚的事情拼命往脑袋里钻，我感到头痛欲裂，闭上了眼睛。

”好点了吗？”父亲问，声音洋溢着温暖，”FOX把你抱回来时我真吓坏了。你这孩子也真是的，不呆在家里睡觉，乱跑什么？”

当时我有一种想要质问父亲的冲动，然而最终我还是无力开口。我只是摇头，淡淡说没事，你出去吧，我想休息了。声音冰冷如霜。

父亲依旧有些不放心，说要在这儿陪我。我不耐烦地吼叫：”让你出去，听到

没有！"说完我就后悔了。这是我生平第一次对父亲发火。我看见他就那样坐在床边，定定地看着我；嘴角微微抽搐着，眼中无尽的惊讶与忧伤铺散开来。他最终什么也没有说，默默走出房间，轻轻关上门。看着他熟悉的背影，我突然感到心如刀绞，痛不欲生。

从那以后我开始渐渐疏远父亲，尽管我也不想这样做，但我无法接受他是一个通缉犯的事实。我最爱的父亲，一直严厉地教育我做一个好人的父亲，怎么可能是一个被通缉的人呢？我不相信，我甚至幼稚地以为这只是一个冗长的噩梦。我不停地弄伤自己，妄想尖锐的疼痛能将我从这可怕的梦境中解脱出来。当然，一切都是徒劳的。

于是我喝酒。大口大口地喝浓烈如火的威士忌，在酒精的麻醉中寻找心灵的解脱。可悲的是我又错了，每当我沉沉睡去后，那些事情便像恶灵一般穿梭于我的梦中。我梦见父亲举着沾满鲜血的双手对我露出凶残的笑；梦见那些被父亲杀死的人的鬼魂在绝望地呻吟；梦见父亲变成了魔鬼，将我撕成碎片。然后我便惊叫着坐起来，一身冷汗，周围只有地狱般的黑暗与寂静。父亲又去"做生意"了，我将头深埋在被子里，放肆地哭。父亲从不允许我哭的，他说男儿要坚强，所以不能哭。然而就在那样的夜里我哭了，放肆而绝望。我开始痛恨上天让我出生在这儿，我甚至想到了死。

我变得沉默寡言，几乎没再主动和父亲说一句话。除了吃饭，我将自己完全隔离在学校与自己的房间中。父亲是有所察觉的，有很多次我都发现他在背后看着我，眼神清冷而又绝望，充满疑惑与哀伤。就在这段时间里，我发现父亲突然开始变老了。

父亲试着与我交流，但都被我冰冷地拒绝。每次他主动与我说话时，眼中都会流露出无限的渴望——甚至是乞求。他不停地用手搓着大腿，脸上挂着难堪的笑容，口中支支吾吾。有一次他想用手摸我的头，就在那一刻我分明嗅到了令人恶心的血腥味儿，于是我躲开了。

父亲的手就那样悬在了半空，他像一尊雕塑一样直挺在那儿。我看见了他脸上的绝望，那是尽存的一点点幻想破灭后的彻底的绝望。也许他心里很痛吧，也许他不明白我为什么要这样对他吧。然而，我无法原谅他。

有一天我在学校跟人打架了，他们说我是没有人要的野种。当我鼻青脸肿地回到家时，看到了父亲严厉的目光。然而不知为何，我没有丝毫害怕，甚至觉得他很可笑。

你这是怎么弄的？父亲的目光在质问。

"摔了一跤。"我淡淡回答，转身向屋里走。

"你给我站住！"父亲吼道，声音震耳欲聋。我慢慢转过身，不屑地看着他，问："你想干什么？"

"干什么？我想教训教训你！你看你最近是什么样子！像个哑巴似的。给谁看啊！还到处惹事生非。我看你欠揍了！"父亲有了怒气。

我冷冷地笑，说："你少在那儿吼，你没资格教训我。"

父亲被这话彻底激怒，脸涨得通红，青筋暴起。他倏地抬起手臂，叫："我让你看看我有没有资格教训你！"

"打啊！你除了会打人还会什么别的吗？你干脆杀了我算了。你已经杀了那么多人，再多杀一个小孩儿估计也无所谓吧。"我反驳，憋在心里的郁闷终于倾泄。

时间仿佛骤然停止了。我冷冷地看着父亲，他就高举右臂僵直地站在那儿。他在颤抖，不停喘着粗气；他眼中犀利的目光渐渐黯淡下来。我知道，那是标志着一个人依然充满活力的生命之光……

我们变成了同一屋檐下的两个陌生人，每天无数次擦肩而过却谁也不主动与对方说一句话，甚至连交换眼神都不会。父亲变得萎靡而颓废，眼圈发黑，脸上爬满参差的胡茬，头发也因长期不修剪而颓败地垂下来。他每天只是靠在门框吸烟，一根接着一根，不时发出沉重的咳嗽声。他总是目不转睛地凝视远方，眼神空洞而麻木。他依然出去杀人，然后带着满身的伤痕与散发着血腥味儿的钞票，回到这个早已不成为家的家里。

每每看到父亲我都会隐隐作痛。我是否太过分了，也许他有苦衷，也许我应该与他好好谈一谈。然而这些念头很快便蒸发在大漠炙热的空气中，烟消云散了。我不断提醒自己，他是个恶魔，你不能同情他，绝对不能。

又是一个寂静的夜晚，我刚刚躺下便听到战鼓般咚咚作响的敲门声。我惊恐地去开门，看见FOX抱着昏迷的父亲站在外面。鲜血自父亲左侧胸膛向外涌动，将他和FOX染成了同一种颜色。FOX表情紧张，叫我快弄一盆干净的水。

我呆站着，看着昏迷中父亲苍白的脸庞。他熟练杀人的情景又涌入脑海，我突然觉得父亲的生命充满了罪恶。FOX见我没有动，愤怒，骂我："你看清楚喽，这是你老爸，生你养你，供你吃穿的老爸！小兔崽子，还不赶快！"

我去接了一盆水，交给他，没有任何表情。他戴上手套准备给父亲取子弹，然后像往常一样让我出去等待。就在我出门的时候他对我说："这次你父亲伤得很重，我会尽力而为，但你也要有心理准备。他是通缉犯也好，杀人魔王也罢，但毕竟是你的父亲。现在他很可能要死了，你的父亲很可能要死了。"

我的脚步停顿了一下，然后头也没回径直走出了房间，但我可以很清晰地感受到FOX两道灼热的目光射在背上留下的疼痛。我不敢看他，因为我分明感到两行滚烫的泪水正顺着脸颊静静淌下。

我蜷缩在门前的台阶上，心如刀割，泪流满面，以一种寂寞的姿势抬头仰望深邃的夜空。今天的夜幕出奇的晴朗，散发出一种清澈神秘的深蓝色；繁星点点，宛若镶嵌在巨大玛瑙上的颗颗珍珠。然后父亲冷峻而慈祥的面容在天空中渐渐浮现。望着他，我竟感到一种恍若隔世的陌生。现在父亲生死未卜，我在心里问自己：你

难道就这么恨他吗？如果今天他死了，你真的会感到是一种解脱吗？想着想着我便靠在门框上沉沉睡去。梦中我回到了遥远的童年：紧抱着父亲结实的腿，他用粗糙的手掌温柔地抚摸我，对我微笑；空气中弥漫着烟草淡淡的幽香。

FOX把我叫醒时，已是第二天清晨。手术整整持续了6个小时。FOX的脸色失去了往日健康的红润，惨白如纸。他看起来极度衰弱，甚至要用手撑在墙上才能勉强站住。他告诉我，父亲命大，死不了。要是子弹再往上一公分，父亲就完蛋了。FOX叫我去看看还在昏迷中的父亲。我冲到父亲床前，他安静地躺在床上，表情详和而满足。灿烂的阳光洒在他身上，几缕白发折射出银色的光芒。刹那间，我感到父亲真的老了。

我静坐在床边，看着他，看着这个曾经我最爱的人，不，直到现在他依然是我最爱的人。我反复回忆这十几年来的点点滴滴，然后确信我无法离开父亲，他是我在这个世界上的全部。

3天后，父亲醒了。就在他睁开眼睛的那一刻，我感到一种经历了生死离别后重逢的激动，所有怨恨已烟消云散。我扑过去紧抱住父亲，放肆地哭泣。

“爸！我求你，不要再干了。我不能失去你！”

一滴滚烫的泪水滴落到我的脖子上，融化了积郁在心头太厚太厚的冰雪。

5年后。

“明天就要去学校领录取通知书了吧？”吃过晚饭父亲问我。

“是的。”我回答道，然后转过身看他。他正在穿衣服，准备和我，还有FOX出去散步。这些年只要是晴朗的夜晚，我们一定会出去走一走，从未间断过。

厨房里传来FOX的声音，“你儿子很厉害嘛！B大这么高的录取分数线他竟然考上了，这下你就等着享清福吧。”

然后我看见父亲露出了微笑，沧桑但又是幸福的。

突然门铃响了。我跑去开门，是一个陌生人。身材甚至比FOX还要高大，皮肤黝黑，脸上带着诡异的笑。不知为什么，看到他我感到阵阵阴冷。

“你应该就是King吧，几年不见成大人了。我是你父亲的朋友，我叫Sky。”他用一种奇怪的眼神看着我；嘴角上扬，笑容阴邪而诡异。

我有些不知所措，只是傻傻地站在那里。这时父亲从里屋走出来说：“King，有客人来吗？快请人家进”声音戛然而止。我转身看见父亲直挺挺站在那儿，表情严肃而紧张。一阵沉默过后，他说：“是你？”声音竟然有些颤抖。

“对啊！就是我。怎么，多年不见连老战友都给忘啦。”Sky微笑着说，彬彬有礼，但我分明已嗅到空气中弥漫开来的愈加浓烈的火药味儿。

“怎么会呢！只是有点意外罢了。你来我是百分之百欢迎的。”父亲也笑着说，他已经恢复正常了。

“我就说嘛，Zero是不会忘记老朋友的。要不咱们出去聊聊？”说完他瞟了我一眼。“你儿子很不错啊，考上大学了吧？”

“马马虎虎，我们走吧。”父亲的声音有些拘谨，然后他匆匆走出了屋子。Sky跟在后面，笑容阴冷而诡异。

我依然傻站在那儿，这时FOX过来用手扶住我的肩膀。我茫然地看着他，是与父亲一样凝重的表情。

“他是谁？想干什么？”

FOX没有回答我，只是盯着那扇虚掩的房门。然后像是对我，又像是自言自语地说，“这个世界终究有许多事情是无法逃避的，永远也不能。”

大约10分钟后父亲回来了，他什么也没有说，只是笑着让我们出去散步。我可以看出他的笑很疲倦。我想问他，但终究还是没有开口，因为我知道他什么也不会说的。

今天的夜空格外晴朗，我甚至可以看出许多星座的形状；风夹杂着白天的余温抚过脸庞，令人有些恍惚；皎洁的月光撒落在细沙上，形成一片浩瀚的银色海洋。我们就这样走着，我，父亲，还有FOX。

再过两个月我就要离开大漠去B大上学了。我兴奋，激动，但更多的是留恋。留恋在空中飞舞的漫漫黄沙，留恋在烈日下盘旋的秃鹫，留恋父亲身上淡淡的烟草清香，留恋FOX浓烈如火的威士忌，更留恋这刚刚过去的5年。这5年我感受到了真正的温暖与幸福。父亲再也没有去杀过人，他一直在我身边陪着我，给我鼓励，给我信心。那些可怕的记忆正在逐渐从我的脑海中消失，被美好的现在所取代，有好多次我都会莫名其妙地流下幸福的泪水。我对自己说，噩梦已经过去，我现在是最快乐的人。

今晚父亲的话特别多，他不停地交代我上学后应注意的问题；表情专注，仿佛我明天就要离开他似的。FOX则跟在后面，不知为何一向健谈的他反而成了哑巴，双眉紧锁似乎在思考着什么。

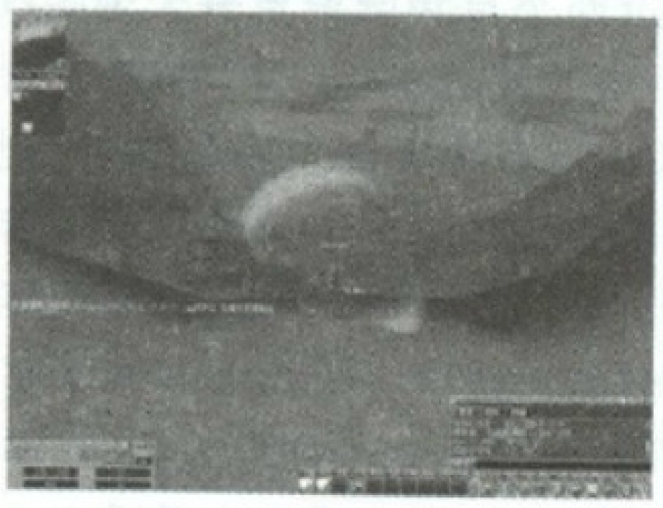
快到家时父亲对我说：“King，以后就全靠你自己了。无论你从事什么职业，遇到什么困难，都要坚强地活下去。最重要的是，做个好人。”说完后他静静地看着我，眼中荡漾着信任与关爱。不知为什么，我突然感到一种莫名的恐慌，我感到父亲正在悄悄离我而去，无声无息。于是我冲上去紧紧抱住父亲，我不能让他离开我，因为他是我生命的全部。

夜里我睡得格外香甜。我梦见自己将父亲接进了城市干净明亮的楼房，我们一同幸福地生活着。

（未完待续）

《神话》斗士心得谈

人族斗士一直是《神话》里一个比较尴尬的职业：攻击比不过杀手，防御比不过护卫。由于《神话》里职业的丰富多样性，斗士的职业就在其他数十个热门职业中被渐渐埋没，被人遗忘。



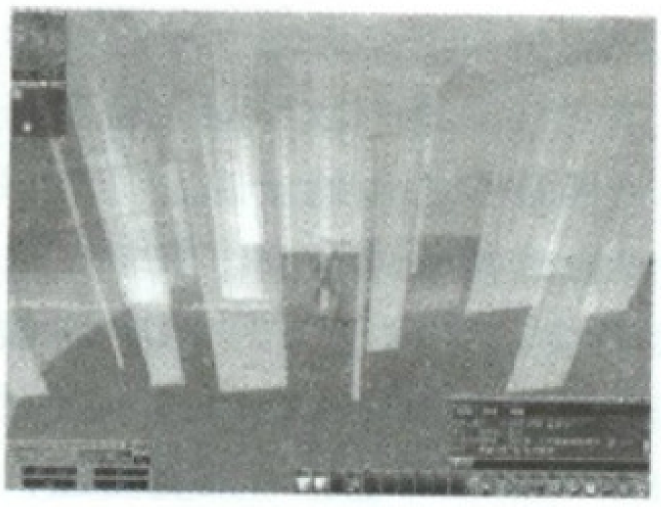
斗士虽然是一种比较中庸的职业。但毕竟“天生我才必有用”，《神话》里存在着这么一个职业定然有其自身价值。斗士可能是神话世界中最为讲求“厚积薄发”的职业。在LV80以后才有出头的可能，现在有一个奇怪的现象，许多斗士玩家在LV40时因为无法忍受斗士的生存现状，等级停滞不前，最终只能郁郁寡欢地放弃，在一定程度上造成了高等级斗士的缺乏。等斗士到了LV80，基本能拥有188的力以及165的体，这时的斗士由于各方面能力都达到了火候，所以威力马上就能显现出来。在相对较高的攻击力以及防御力支撑下，一个优秀的斗士能轻易地收服一支正在练级的LV60左右的兽族小分队，单挑、国战都能发挥一定的作用，不再是一根鸡肋。

为了帮助新人从LV40的瓶颈里走出来，本文就介绍一下斗士在LV40以后的练法以及些许高阶斗士的PK技巧。

一、练级路线

LV1到LV40应该说是斗士最舒心的时光，一般都是单练走到LV40，一路上的血瓶消耗也不多。从LV40开始，建议斗士马上组队练级，因为再一个人单打独斗的话，等级提升会相当缓慢，血瓶的消耗也相当厉害。组队时我们推荐与巫师进行配合，练级时，斗士要起到一个“引怪”的作用。

首先，引怪切忌不可贪心，不要一次引大批量的怪回来，一次以5个为限。另外，引怪生涯开始之前建议玩家先学习吸血鬼之吻以及暗黑神力，在特定的时间内将HP转化为MP绝对有妙不可言的功效。



从LV50开始，斗士真正艰苦的日子开始了。此时去3岛明显不能顶得住狼群的攻势，停留在原地练级速度上更是惨不忍睹。建议有恒心和毅力成为高等级斗士的玩家在LV40以后的岁月里多认识一些游戏里的朋友，大家一起组成一支稳定的团队后，如果不出大问题斗士很容易借助友情的力量一路攀升到LV60到LV70。到了LV60以后，斗士应该先从自身能力的提高上来下手，建议玩家删除部分技能点，去学习战斗之歌技能。

在LV65之后，斗士的攻击力已慢慢得到了体现，甚至能超过某些队伍里的杀手。一个成熟稳重的斗士，这时就很有可能成为整支队伍的核心，随着队伍的成长一同提高等级。

到了LV70以后，练级就变得异常艰难起来。从LV70冲刺到LV80完全要靠个人毅力的支持。不过，如果玩家是在一支气氛和睦的队伍里进行练级的话，整支队伍的气氛愉快，不知不觉间便能消灭掉成批的怪物，玩家的等级也会在不知不觉间悄然提升。寻找一支稳固练级队伍的重要性在这时再次体现出来。

二、人物配点

斗士在能力分配方面不用作太多考究。斗士每次升级自动增加的点数为2点力量，1点智力。而在练级的过程中，对斗士力量的需求远远大于对其打怪能力的需求，因此从目前斗士的生存状况来看，全加力是最为合适的一个方案。

三、技能选取

斗士的技能其实很复杂，没有一个固定的模式，在这里我们提一些技能搭配的意见，希望能起到指导作用。

首先，武器精通肯定要学精。其次就是技能套路的选择。目前主流的技能无外乎3种：战争之歌、微击术和连续行动。到后期，对于攻击力要求提高之后，建议专攻战争之歌以及微击术。

四、斗士PK

让我们先来看一看网子的技能介绍：中止对方行动的技能，会突破魔法防御。

很明显，网子技能的存在让斗士的身价倍增，这一点高等级的斗士比任何人都要清楚。在一对一的单P中，斗士除了和护卫间的战斗比较艰苦之外，对付其他职业的少血少防类型人物基本绰绰有余。

斗士作为一门比较冷门的职业，如果运用得当，一样也能在战场以及练级场上发挥出惊人的力量。希望一些已涉足斗士的玩家或有兴趣尝试斗士的玩家都能将该职业发扬光大，走出一条崭新的康庄大道来。

芝麻开门 10元正版软件

ZMKM

精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1684	浪客剑心VS高达	15元/2CD
ZM1674	模拟游戏全攻略-经典忍者游戏全集	10元/1CD
ZM1669	动漫游戏大全	15元/2CD
ZM1668	PS模拟游戏大全	15元/2CD
ZM1666	世嘉游戏大全集	10元/1CD
ZM1665	900个最新小游戏排行榜	10元/1CD
ZM1662	七龙珠游戏	10元/1CD
ZM1661	机器人大战游戏经典全集	10元/1CD
ZM1660	蜡笔小新经典游戏4、5、6全收录	10元/1CD
ZM1657	拳皇格斗2004-忍者神龟	10元/1CD
ZM1656	掌机游戏王(连连看全辑)	10元/1CD
ZM1653	精选迷你游戏精品库	15元/2CD
ZM1652	街机经典	15元/2CD
ZM1636	海洋之心(海贼王改编游戏)	15元/2CD
ZM1624	执念(新魂斗罗游戏)	15元/2CD
ZM1605	精品3D街机游戏大全2004	15元/2CD
ZM1604	动作冒险枪战游戏精选全集2004	15元/2CD
ZM1603	网球王子之王子之路(游戏)	10元/1CD
ZM1597	主题游戏大全集2004	15元/2CD
ZM1596	世嘉经典游戏精选	15元/2CD
ZM1595	任天堂经典游戏精选	15元/2CD
ZM1594	街机王中王-3D游戏经典全集	15元/2CD
ZM1569	侍魂全集	10元/1CD
ZM1568	2004经典火爆游戏全集	15元/2CD
ZM1567	鸣人的成长-火影忍者(游戏)	10元/1CD
ZM1562	疯狂足球世界	10元/1CD
ZM1561	捧腹又开怀(爆笑游戏专辑)	10元/1CD
ZM1541	拳皇2004合辑	10元/1CD
ZM1539	虚拟人生3-修罗战记	10元/1CD
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1521	中国麻将大全	10元/1CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1514	铁路大亨2(简体中文版)	10元/1CD
ZM1509	中华客栈	10元/1CD
ZM1493	格斗游戏全收藏大全集2004	15元/2CD
ZM1473	三角洲特种部队2(英文版)	10元/1CD
ZM1468	3D七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动--猎杀潜航	10元/1CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1440	爱神餐馆	15元/2CD
ZM1431	拳皇2003	10元/1CD
ZM1430	最新合金弹头全集(完美版)	10元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM1409	三角洲特种部队3--大地勇士	10元/1CD
ZM1406	空战射击游戏大全	10元/1CD
ZM1405	街机游戏风云榜	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1350	赛车游戏王	10元/1CD
ZM1347	轻松小游戏-最新小游戏大全	10元/1CD
ZM1346	2004体育赛车游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1163	雷电2003	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD

更多...

影视．卡通．MP3音乐

编号	名称	价格/盘数
ZM1688	卡通片系列-高达SEED(下)	18元/3CD
ZM1687	卡通片系列-高达SEED(上)	18元/3CD
ZM1685	卡通片系列-水果篮子	15元/2CD
ZM1680	卡通片系列-棋魂	18元/3CD
ZM1664	卡通片系列-七龙珠GT完结篇下	18元/3CD
ZM1663	卡通片系列-七龙珠GT完结篇上	18元/3CD
ZM1655	卡通片系列-圣子到	15元/2CD
ZM1623	卡通片系列-火影忍者2	20元/4CD
ZM1622	卡通片系列-火影忍者1	20元/4CD
ZM1621	卡通片系列-犬夜叉(一)	25元/5CD
ZM1592	卡通片系列-全职猎人(下)	18元/3CD
ZM1574	卡通片系列-海贼王(海盗路飞)	15元/2CD
ZM1573	卡通片系列-天使怪盗	15元/2CD
ZM1572	卡通片系列-最游记	18元/3CD
ZM1227	卡通片系列-圣斗士星矢(冥王十二宫篇)	15元/2CD
ZM1146	卡通片系列-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM1131	卡通片系列-浪客剑心(上)	18元/3CD
ZM0966	卡通片系列--蜡笔小新续	20元/4CD
ZM1683	人在旅途2005-汽车音乐	15元/2CD
ZM1682	千禧花语-经典歌曲MP3	10元/1CD
ZM1673	经典情歌100首-欧美篇	10元/1CD
ZM1672	经典情歌100首-华语篇	10元/1CD
ZM1671	情歌对唱	10元/1CD
ZM1670	华语流行榜中榜	10元/1CD
ZM1667	迪厅舞曲大全	10元/1CD
ZM1658	动漫歌曲全收录	10元/1CD
ZM1651	怀念巨星MP3	10元/1CD
ZM1650	琼瑶影视原唱金曲全集	10元/1CD
ZM1637	世界经典游戏金曲全集	10元/1CD
ZM1620	华语流行音乐指南	10元/1CD
ZM1617	MP3儿童专用篇	10元/1CD
ZM1616	名曲精品演奏专辑	10元/1CD
ZM1614	民歌经典	10元/1CD
ZM1611	国乐大全专辑一	10元/1CD
ZM1610	夜上海酒廊情歌	10元/1CD
ZM1609	瑜珈音乐200首	10元/1CD
ZM1608	一人一曲成名曲(欧美篇)	10元/1CD
ZM1579	摇滚殿堂2	10元/1CD
ZM1578	黄金古典三百首	10元/1CD
ZM1577	一人一首成名曲(华语篇)	10元/1CD
ZM1555	最新影视歌曲风云榜-流行篇	10元/1CD
ZM1518	音乐辞典	10元/1CD
ZM1511	女人百分百	10元/1CD
ZM1482	葛莱美与奥斯卡经典全集	10元/1CD
ZM1481	劲爆热舞DJ王	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0077	MP3-罗大佑	15元/2CD
ZM1476	影视珍藏馆17-寵老西儿	18元/3CD
ZM1461	影视珍藏馆16-血玲珑	20元/4CD
ZM1421	影视珍藏馆13-失乐园	18元/3CD
ZM1303	影视珍藏馆7-④《永不放弃》《相约》	20元/4CD
ZM1299	影视珍藏馆6-④《凯旋在子夜》《出路》	18元/3CD
ZM1275	影视珍藏馆2-②一场风花雪月的事	18元/3CD
ZM1206	经典日剧:美丽人生	18元/3CD
ZM1180	经典日剧:东京仙履奇缘	18元/3CD

更多...

语言教育．电子图书．电脑学习．软件工具．百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1686	中国大百科全书电子版	25元/4CD
ZM1681	电脑实用工具2005	15元/2CD
ZM1677	打字王	10元/1CD
ZM1659	心跳&时尚-互联网爆笑动画集粹	10元/1CD
ZM1649	美国之音MP3听力直通车-尖端科技	12元/1CD
ZM1644	美国之音MP3听力直通车-国际要闻一	12元/1CD
ZM1640	挑战数学奥林匹克2(小学版)-入门篇	20元/3CD
ZM1639	电子评书-西游记下	15元/2CD
ZM1634	新东方考研英语听力	12元/1CD
ZM1629	新东方四级听力课堂	12元/1CD
ZM1601	美国之音标准英语全集2003MP3	18元/3CD
ZM1600	轻轻松松练五笔2004XP	10元/1CD
ZM1599	局域网总动员&宽带也疯狂	10元/1CD
ZM1583	七种武器系列-网页网站三驾马车	18元/3CD
ZM1581	豪杰超级解霸3000	10元/1CD
ZM1566	体育明星全记录	10元/1CD
ZM1563	中西药辞典	10元/1CD
ZM1545	世界顶尖平面设计	15元/2CD
ZM1537	千术揭秘-扑克篇	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1507	中华别史全集	10元/1CD
ZM1458	电脑装机全面通2003	15元/2CD
ZM1453	道经故事与历代名画	10元/1CD
ZM1380	新世纪青少年知识大博览	10元/1CD
ZM1364	童谣三百首(儿童版)	10元/1CD
ZM1211	青少年"性教育"系列-青春健康	15元/2CD
ZM1162	二十世纪全录下-政治/科学/文化	18元/3CD
ZM1152	数码河山成语词典	10元/1CD
ZM1103	手绘卡通插画大百科(生活人物篇)	15元/2CD
ZM0734	世界经典广告-平面篇	15元/2CD

电影风暴学英语系列和金庸原声朗读版系列

更多...

zipdisc 正普 正普科技

客服QQ：1945577

咨询电话：010-62791133

上海：021-63608260 杭州：0571-28862105 成都：028-85233659 沈阳：024-23960699 哈尔滨：0451-87521218

广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87861366 南京：025-86933186 福州：0591-83335048

网上零售 2688网店.com

QQ购物：100282688

网上购物：www.2688.com

电话购物：010-62796688

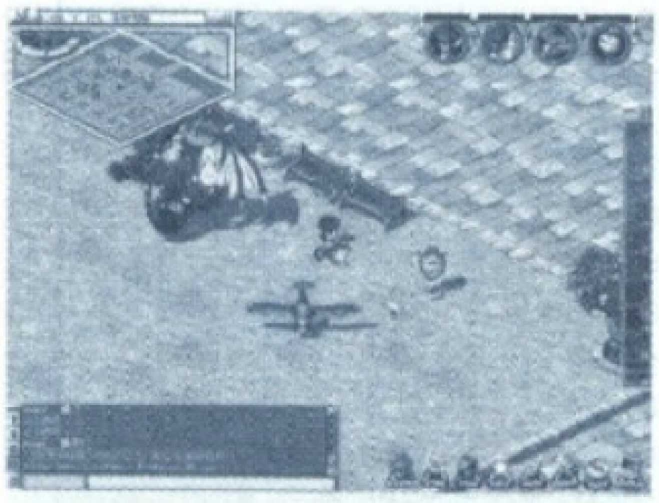
★十万种正版软件、音像、图书，每天推出百种新品 ★全场商品件件低价 ★不满意就退换

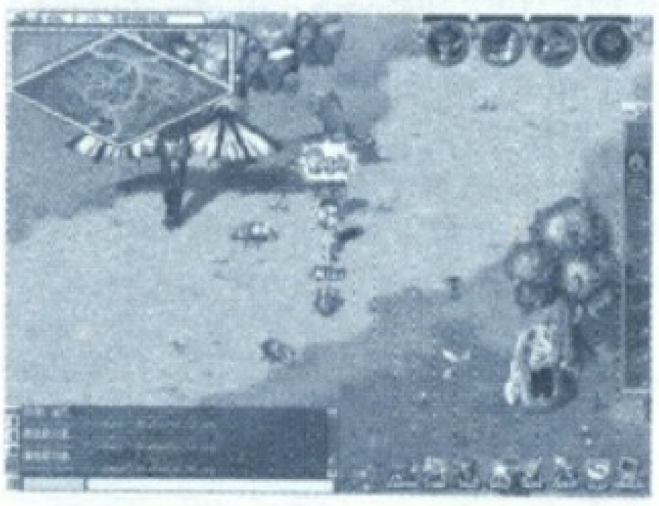
汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080 请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、软件店、各大连锁超市有售。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。

新版《猎人MM》，全新体验时尚休闲新乐趣

曾几何时RPG大量抢滩网游市场，2000年是网络游戏萌芽的一年，是所有人将目光集中在那时被称作“电脑游戏”的一年。可记得《石器时代》占领各大城市网吧的火爆劲头？是否回忆起《魔力宝贝》再掀网游狂潮的势头？还有永远被称作经典之中经典的《仙境传说》……





集结所有这些受欢迎的网游，不难发现，他们都有共同的特点：三头身人物，丰富的任务情节，强大的互动交流系统，庞大的受众人群。然而，你有没有发现这些网游吸引人的内容中最重要的一点？宠物系统！没错，综观所有同类网游，宠物系统已悄然成为其不可或缺的重要组成部分，用大面积的可爱网游配合更Q更惹眼的宠物来诱惑MM的眼光早已不足为奇，骑在脚下的、养在身边的，无一不成为时下众多RPG的卖点。

久游网恰好在此时隆重推出一款新形态休闲网游《猎人MM》，沿袭RPG如讲故事一般让人流连忘返的特征，却又与市场上众多内容凝重的角色扮演游戏大相径庭。拥有RPG最吸引人的特点，却又打了休闲的旗号，这款叫人费解的网游究竟该如何定位，实在让人琢磨不透，于是便有了下面的解释，能让广大玩家了解这款神秘《猎人MM》的详细情况。

一、引人入胜的游戏背景故事及游戏内容设置

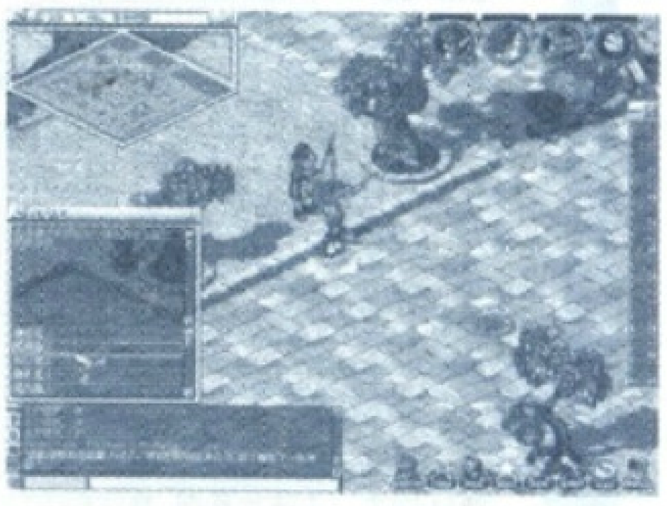
《猎人MM》的故事发生在人类、精灵、妖精共存的时代。这些在曾经的《石器时代》，现在的《梦幻国度》中非常普通的游戏背景故事，却被《猎人MM》工作人员描述得异常精彩。游戏内容在原有的基础上作了大量的革新，《猎人MM》新版v1.0“宠物梦工厂”将8个系列总共200种以上的宠物能力作了强化。《猎人MM》诱惑大众的亮点之一就是个性独特的宠物！综观同类网游，你看到的只能是在主人操纵下冲上前去盲目战斗的动物，或者又如《仙境传说》那般带在身边仅做装饰彰显气派的娃娃宠物，

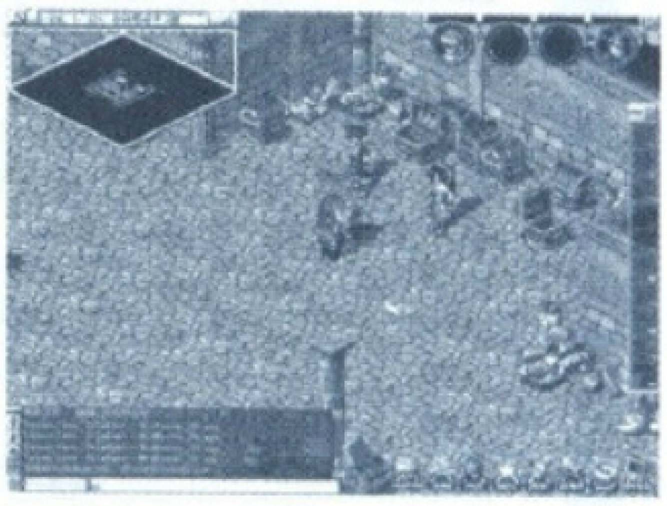
而我们的《猎人MM》充分展示了宠物自身的特性，将宠物人性化设置，不光给予广大玩家更宽松的选择，更是增加了游戏的趣味性与可玩性。

更奇妙的是，宠物的成长存在着一定的随机性。我们的《猎人MM》继承了《石器时代》这款曾红极一时的RPG的优良特点——宠物升级时，其素质点数会根据其类别随机成长，而且每次升级后，属性点成长的总量也会有一定范围内的随机波动哦！

二、打卡、城战、丰富道具、新版任务一个都不能少

当仪态万千的新版《猎人MM》微笑着款款向我们走来时，老远便能闻到它身上散发出的奇异香气。为了突出人物能力的差别，4位主角的攻击效果、命中和攻击频率都根据各自手中使用的武器有了不同程度的改变。此外，更是增加了RPG当中大受欢迎的打卡系统！新版《猎人MM》中的打卡系统，是为了方便那些平时忙碌而无暇游戏的玩家设计的。游戏中的每个人物在每天都能有一个小时的打卡时间。在打卡时间内，所有人物经验都会较平时增加2倍哦！





众所周知，每款游戏的画面都是吸引玩家的重要条件，只有在玩家接触游戏前首先产生视觉震撼的效果，才能有效地达到诱惑玩家进行游戏的目的。深谙此道的《猎人MM》在新版中加强了游戏内人、宠技能效果画面，更加奇妙绚丽的效果，竟相展示在大家面前。

三、为打造具有中国特色的新时代绿色网游而奋斗

现在，看了这么多对《猎人MM》的介绍和比较，我们终于可以郑重地将它定位在具有日式卡通风格，沿袭RPG特点，休闲可爱的新生代绿色网游！这款游戏老早就和韩国三星公司签下合同，由久游网代理运营，它继承了曾风靡全中国的《石器时代》和《魔力宝贝》的特点，综合当今市场上角色扮演类网游的各种精华，摒弃繁杂任务的琐碎，将放松休闲，可爱到底的理念融合进整款游戏中。

为了提高本身的品质，游戏中除了增加富有中国民间特色的建筑、道具、设施外，更有大受国人视作国宝的熊猫宝宝以宠物身份出现在游戏当中！工作人员如此用心良苦，其诚心可鉴。

综上所述，《猎人MM》以如此多的优势傲视同类休闲网游群雄已然成为不争的事实，在Q版卡通网游层出不穷的今天，我们衷心期待《猎人MM》能取得更骄人的成绩。所有“猎人MM迷”都关注着10月20日《猎人MM》新版v1.0“宠物梦工厂”粉墨登场。

ONDA MainBoard.

TEXT DAVID PHOTO Hari DESIGN DAVID

昂达865PEN主板劲减100元,加一元送价值100元的光电键鼠套装

配置超强!奔腾4装机推荐使用昂达865PEN主板.

如果你想购买品质可靠而又能节省支出的主板的话，敬请接着往下读：

“虽然是二线的价格，但昂达主板的返修率比某些一线品牌还低！”这是一位杭州某资深电脑卖场经理和昂达主板产品经理吴闲聊时发出的感慨。

“昂达主板不是功能最花哨的主板，但我们一直追求的是高度稳定、可靠，这种口碑不是一天两天能够实现的，长期以来昂达一直在坚持这样做。”吴说道。

事实也是这样，昂达主板的总体返修率一直维持在低于3%的平均水平，与一线厂商3%~5%的返修率持平或略低一些。

世界上没有不会损坏的主板，质控和检验是关键。昂达测试与质控部主管陈介绍说：“虽然出厂前都经过系统检验，但每批显卡交给顾客手里之前还要再进行额外的抽检，每1千片抽取80片进行全面测试，有2片不合格的话就整批全部返厂，没有任何一批会例外。”

昂达测试流程的相当完备和严格，有品质、性能、兼容性、环境适应等20多个环节组成，能通过昂达系统测试的主板都具备广泛的适用性，你可以放心购买。昂达板卡的品质和可靠性高于业界平均水平，这是一个你可以信赖的品牌。

最关键的是，昂达板卡的售价合理，可以有效节省你不必要的支出，如果你不崇拜名牌，正在寻找实用、稳定又有品质保证的品牌，那这正是适合你的选择。

下面是目前昂达正在热卖的板卡导购信息，相信你可以在里面找到适合自己的型号：

Intel篇

奔腾4/赛扬D(478针)平台：

1.奔腾4装机推荐使用：超强配置标准大板，昂达865PEN劲减100元，现仅售599元(送光电键鼠*)

由于经典的478针脚奔腾4处理器具有性价比出色且更稳定可靠的特点，所以受欢迎程度比新775针脚的要好，连带配套的865PE主板也出现了货源短缺的现象。作为知名大厂的昂达表示，在全力组织下，现在能保证旗下的865PEN主板充足供应，并且售价从原来的699元调整到599元，现在还有价值100元的光电键鼠套装赠送。非常适合高端奔腾4C/E或赛扬D装机选用。

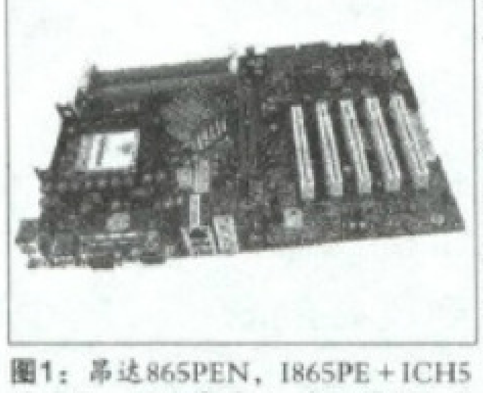
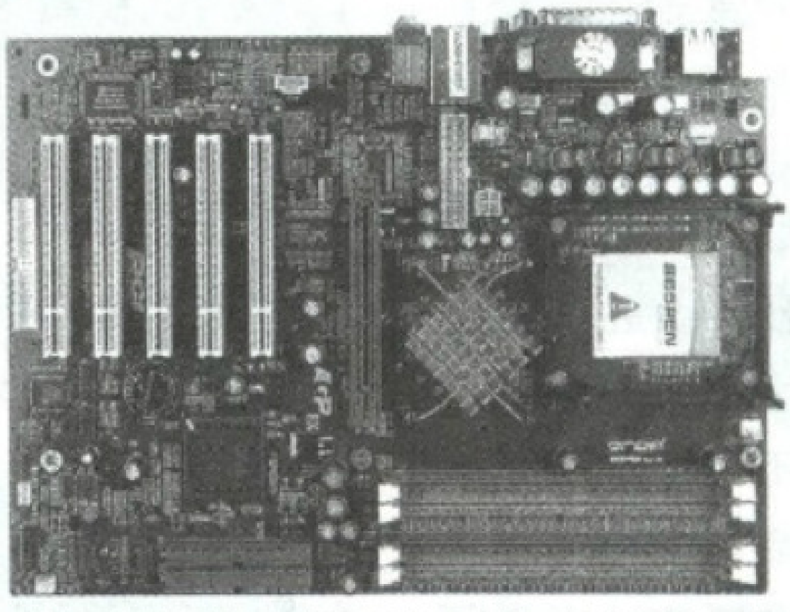


图1：昂达865PEN，I865PE+ICH5芯片组，适合奔腾4、高端赛扬D处理器装机使用，强力三相供电设计，标准大版，5 PCI插槽，4 DIMM豪华配置，板载Rtl8100C硬网卡，目前报价599元，送光电键鼠套装*

昂达865PEN主板采用i865PE+ICH5芯片组，配置堪称顶级：标准



上图：超强配置的的昂达865PEN主板，返修率低于3%

ATX大板，高达5个PCI插槽，强力三相供电设计(每相负荷比普通主板的两相供电低50%，成倍增强了输出功率的稳定性)，可以更稳定的支持高能耗的Prescott核心。此外还集成了稳定性更好的Rtl8100硬网卡，可以节省35元的支出。

昂达865主板是一款非常成熟的产品，返修率极低，现在的价位又颇具吸引力，同时还有价值100元的光电键鼠赠送。近期准备用高端奔腾4或赛扬D装机的朋友一定不要错过。

2.《微机》编辑推荐奖：三相供电带网卡的昂达848PN主板性价比高

499元这个价位的848P主板品牌是不少，但几乎清一色的采用两相供电设计，昂达848PN主板则采用三相供电线路，符合FMB1.5及VRM10标准，支持最新Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，功率富余量大，超频成功率和稳定性高。此外主板上还集成了Rtl8100网卡，这也是同价位主板难以见到的。

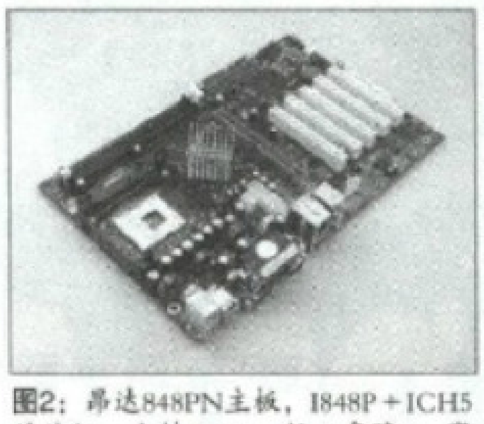


图2：昂达848PN主板，I848P+ICH5芯片组，支持Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，800MHz外频，DDR400内存，SATA串行硬盘，三相供电设计，板载Rtl8100C硬网卡，报价599元，还送价值100元的光电键鼠套装*

又讯，在《微型计算机》本年度11月第21期“赛扬D最佳搭档，34款中低端主板大测试中”中获得编辑推荐奖荣誉，也是获奖产品中唯一一款基于848P芯片组的主板。具体评价如下：“昂达848PN主板采用3相供电设计，集成网卡和6声道音频芯片，整体做工比较好。它还可以在BIOS里锁定AGP/ PCI频率，因此拥有不错的超频性能，可以将外频超频至160 MHz。目前购买这款主板还赠送键鼠套装，比较超值。”

昂达848PN主板现价是499元，加1元还并赠送价值100元的光电键鼠套装，用它来搭配赛扬D处理器装机超频是再合适不过的选择了。

AMD篇

K8(Athlon 64)64位平台：

1.新一代K8超频魔王---昂达NF3U问世!让Athlon64 2800+挑战3400+

与K7超频王昂达NK7U一脉相承，全新昂达NF3U主板问世了！其恐怖的456MHz外频超频潜力及奢华的配置令竞争对手望而生畏。

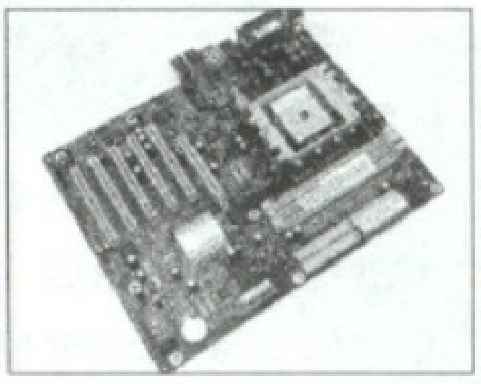


图3：全新昂达NF3U主板，nForce3 250GB芯片组，支持754针脚Athlon64处理器，具备极强的超频能力和稳定性，豪华的用料和超一流的做工代表了目前K8主板的领先水平。目前促销特价是999元，还送光电键鼠套装*

昂达NF3U采用nVIDIA顶尖的nForce3 250GB芯片组，支持754针Athlon 64及闪龙处理器，集成了2个千兆网卡及2个火线IEEE1394接口，4个SATA接口(2个是通过附加芯片额外增加的)，8声道杜比7.1声卡，支持横跨ATA/133及新型串行接口硬盘的RAID磁盘阵列功能，包括了RAID 0/1/0+1与JOBD模式。此外这款主板还集成了8个USB2.0接口和S/PDIF数码端子。独立的复位和开机开关及3个风扇电源插座的设计也为超频带来了不少便利性。

与齐全的功能形成对应的是堪称奢侈的用料的标准和线路设计了：整板全部采用日系KZG高品质电解电容，小容量电容大量采用了贴片式铝电容和钽电容——现在这种用料标准已经很少能看到了。在CPU供电方面则采用三相IC控制精密稳压线路，比一般的简易稳压线路能提供更多的超频稳定性。引人瞩目的是AGP 8X显卡接口的供电也采用了由两颗仙童大功率MOS管和PWM模块组成的开关供电线路组成，可以轻松应对高档显卡的庞大电流需求。BIOS超频设置一如既往的强大，逐兆超频最高支援456MHz外频！CPU/内存/芯片组电压均可精确调节，强大的系统监控功能和不死鸟CPU防烧死技术则可以确保超频万无一失。更多的资料大家可以到昂达网站上查询，因为功能实在是已经强大到不能用一两页纸能写完的地步。

目前昂达的工程师们已经利用NF3U主板将Athlon64 2800+稳超到3400+的水平，也就是说立即可以节省近千元的开支。现在盒装Athlon64 2800+售价也就是1080左右，搭配昂达NF3U超频组成一套顶级平台并非难事，想体验顶级性能的玩家一定要尝试一下。

作为新品上市，原价1099元的昂达NF3U主板将以999元的优惠价格促销，并赠送光电键鼠一套*，对于如此豪华配置的顶级nForce3 64位主板来说的确是非常超值的。

如果你对本文介绍的产品感兴趣，请即刻与昂达各经销商联系，详情查询或网上购买请浏览www.on-data.com，咨询：020-87636370。

*需另外加1元.

下列经销商备有昂达板卡现货供应：

华东地区		常州佳立	0519-6644857	北京恒通瑞达	010-62638518	山西天瀑	0351-7225381	哈尔滨浩天	0451-2546553	柳州鑫扬	0772-2826880	西北地区	
南京金创源	025-3377862	徐州高品	0516-3803892	天津东禾	022-23001764	山西艾博	0351-8710522	吉林今天	0432-2491858	厦门恒利来	0592-2222282	西安精力	029-5516157
杭州创威	0571-88847874	华中地区		石家庄九城	0311-7029537	大同傲翔	0352-7048270	长春博通	0431-5666819	福州金山	0591-7562023	兰州世纪	0931-8262730
杭州顺康	0571-88217119	武汉翔胜	027-87659363	济南启灵	0531-8587423	郑州一方	0371-3973586	大连华城	0411-3610930	西南地区		兰州兰幸	0931-8260757
杭州华瑞	0571-85028491	长沙时运	0731-4112242	济南高信	0531-6461482	唐山明威	0315-2819081	鞍山浩天	0412-2227808	重庆八达	023-68791998	乌市东邦	0991-4554855
宁波图新	0574-87347655	南昌联众	0791-6295942	烟台春胜	0535-6284191	东北地区		华南地区		成都蓝洋	028-85257266	银川先锋	0951-6035842
温州中南	0577-88861276	南昌拓金	0791-6273303	烟台恒元	0535-6678456	沈阳天诚	024-23998188	广州赛科	020-87592635	成都骏达	028-85440602	西宁浩海	0971-6110059
苏州珠江	0512-65161627	华北地区		青岛志胜	0532-3826400	沈阳万鹏通	024-23903936	南宁浩智	0771-5332863	昆明文浩	0871-5149119	(排名不分先后)	
无锡宏达	0510-2705721	北京思创未来	010-62572335	郑州仕德	0371-8209988	沈阳力群	024-83966925	南宁九方	0771-5302551	贵阳三鑫	0851-5206007		

■你买价值100元的昂达光电键鼠套装，我付钱。

在11月30号前在昂达代理商处以标准价购买指定型号昂达主板，凭此券可兑换一套昂达光电键鼠套装，费用由昂达支付(复印有效)。020-87636370

兑换券

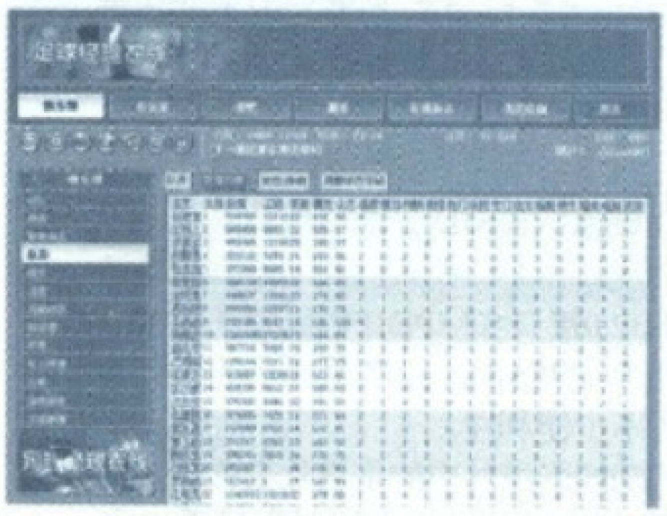
广告代码:KOM4112 看广告，赢千元大奖！凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达板卡时享受10元的折扣。奖品多多，请速行动！

*广告、图片、技术参数、规格请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权

豪门之路由此开始
——足球经理在线试玩心得

由新大陆网科运营的体育经营模拟网游——足球经理在线已经内测两月余。笔者在第一时间拿到了内测帐号，抱着猎奇的心理开始了这次经理之路。两月下来，稍有心得，写出来以飨同好。

当你在足球经理在线（以下简称CMOL）中接手一支球队之后，第一件事是什么？安排战术？引进强援？NO！你需要做的第一件事是硬件建设！大家可看看如今英超中的曼联与阿森纳。阿森纳论实力不比曼联差，成绩也不错，可竞技上的优秀成绩并没有给它带来如同曼联那样经济上的腾飞。不论其他原因，重要的一点是阿森纳的海布利球场没有如同曼联的老特拉福德球场那样的容量，这就直接影响了阿森纳的门票收入。



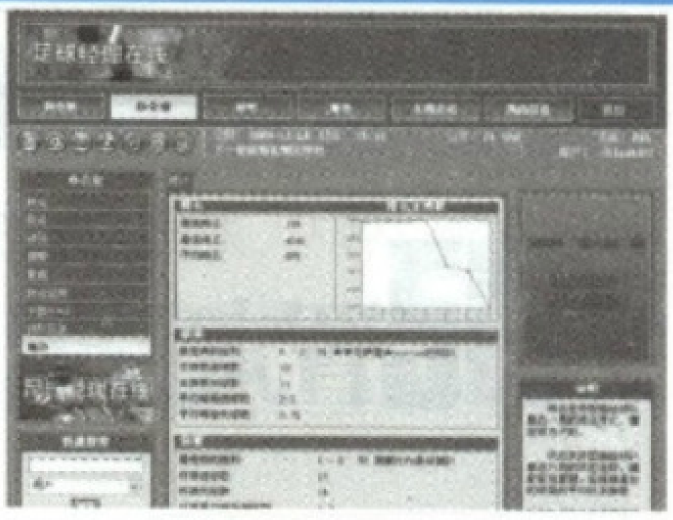
所以，要想赚得爽，首先扩球场！

在CMOL中，每支球队起始资金在300万左右，首先我们拿出200万进行球场建设。建设规模可参考如下标准：D1球队，10 000容量；D2球队，8000容量；D3球队，6000容量。各种席位建设比率大概是：站位60%，座位38%，VIP席位2%。建设中要注意的是：不必进行一次建设，这样建设周期会很长，甚至可达到数月之多，我们只需将一项大工程拆分为几项小工程，在一天之内安排下去，系统就会默认其中工程周期最长的为最后完工日期，一般1～2周即可，大大节约了时间。

球场完工之后，带来的好处立竿见影，笔者的朋友所操控的球队在第一等级联赛，扩建球场之后，每周的联赛门票收入可达到百万之巨！几周下来就赚得盆满钵满，再利用这笔资金进行球队改造或其他硬件的建设就十分充裕了。球场附属设施里建议先建设医院、小吃店、纪念品商店。医院可有效地缩短球员伤病恢复时间，小吃店、纪念品商店可增加收入。

有了大笔资金，我们就可从容地对球队进行改造。CMOL的每支球队初始之时，基本上都有3～4名身价百万的明星球员。有的球员身价甚至可达到数百万！这些明星球员，将是你建设球队的基础。

对待百万级明星球员，我的态度是留下身价低的，考虑卖掉身价高的。身价在1～200万的球员，我们要坚决留下，他们将是球队的骨干。身价在数百万的，我们可考虑出手，出售之后，可再用这笔巨款购入数名身价百万的球员，这将大大改善球队实力！



君不见当年的尤文图斯，在卖出天王巨星齐达内之后，利用这笔收入购入了内德维德、图拉姆等众多好手，依然捍卫了联赛冠军的尊严？

在你拥有大批实力球员之后，安排战术就得心应手了。

战术分为A、B、C 3套，分别对应角色A、B、C。游戏将整个球场分为了4个区域，其中阴影区域是不可放置球员的，剩余3个区域可放置。

用兵之道，存乎一心。安排战术首先要根据自己球队具体情况，防守球员众多，就可在稳固防守的情况下打长传打反击，进攻球员甚众，就应该如同暴风骤雨般给对手不停歇的打击！

战术设置方面虽然没有什么多说的，但还是有些小心得提供给同好。

1.前锋一定要安排速度快的！快速前锋将给对手的后防线带来永远挥之不去的梦魇！相比之下，头球指数的高低就显得不是很突出。

2.中场中路尽量安排能拼善抢的好手，如维埃拉那样的中场搅拌机会大大改善防守质量。

3.后防线一定不要站位过平，要安排得富有层次，这样，后防线之间的相互补位就会有效改善。

4.兵法有云，知己知彼，百战不殆。在重大比赛之前，可先观看对手的比赛实况转播，了解他的阵型，分析他的战术，总结他的弱点，再对自己的阵型合理调整。"红色联盟佛罗伦萨"的玩家谈到自己的夺冠之路时，强调了很多次了解对手情况的重要性。

球员状态会影响到很多方面，例如场上发挥好坏、身价等，所以十分重要。友谊联赛和杯赛对球员的状态几乎没有影响，联赛和友谊赛（挑战赛）才是调整球员状态的关键。在这些比赛中受伤会影响所有的比赛。最好是一周让主力球员打2～3场友谊赛（友谊赛只是为了赚钱和调整状态用的）。这样主力球员能得到良好的状态又减少需要休息的球员人数，调整好的话，主力球员都不用休息了。

以上只是笔者的一家之言，写出来只希望起到抛砖引玉的作用。CMOL是一款博大精深的游戏，需要我们用心体会。愿大家在CMOL中早日建成自己的豪门！

正当您在网络游戏中“攻城略地，势难挡”之际，荧屏上出现“对不起！您的点卡数不足！”……此时，您需要什么？

www.edogame.com

enjoy 享受
easy 简单
express 快捷
enough 丰富

晶合游戏e都

地址：海淀区小南庄怡秀园一号4层（100080）服务热线：(010)82634388 (010)82634389
传真：(010)82634995 电子邮箱：service@edogame.com

骏网在线 V2 版喜迎公测

天天有惊喜

备受关注的骏网在线V2版经过骏网内部系统紧张的内测后，于11月4日23:00整正式面向用户开始公开测试，欢迎新老用户加入全新的体验之旅。骏网在线首创数字娱乐销售平台的全国性大规模公测是一个创新，也是骏网一直以用户为中心、服务为竞争力的核心理念的最好诠释。

同时，为庆贺骏网在线V2版正式公测，并回报长期关注和支持骏网在线的新老朋友，凡在公测期间，对V2版提出意见和建议的用户就有机会获得相应的物质奖励。欢迎所有关注和参加骏网在线公测的用户，交流测试心得，提交测试Bug及建议，骏网将每天评选出"最佳创意奖"、"最佳建议奖"和"最佳抓冲能手奖"，并给予100元奖金。骏网官方开发人员和技术人员将会收集用户的意见和建议，以完善骏网在线的系统，并在第一时间将反馈信息在官方网站上公布。

在公测全部结束后，将评选出上述3项奖励的最具价值奖，每个奖励RMB1000元以及神秘大奖。

骏网在线于2月9日正式推出后，以全新的服务理念和稳定的核心技术得到广大经销商和网吧朋友的认可和赞许。骏网在线V2版本是骏网在线的升级版本，在保持原有功能的基础上进行了技术优化，对用户的服务更加细化和贴切。骏网在线V2版实现了技术上的突破，用户可根据自己的实际需求进行服务定制，让骏网在线平台变成自己的个性化销售平台，这在国内的在线销售系统中是非常领先的服务理念。

如果说内测是检查系统的稳定性，那么公测就是提高系统的成熟度。相信骏网在线V2版会因为你的参与而变得更加成熟和人性化！

骏网在线V2版本公测后续消息敬请关注本站报道。

测试方法：用户通过网址v2.800j.com访问骏网在线新版本，并注册或以V1版本中的账号和密码进入新系统即可测试和查看。

广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码
北京游戏蜗牛	游戏软件	封面
技嘉科技	显卡	封底
掌上灵通	短信下载	封三
腾武数码	游戏软件	封二
广州网易	游戏软件	首页
金山公司	游戏软件	2
金山公司	游戏软件	3
新浪	聊天软件	4
EPSON	打印机	5
晶合时代	游戏软件	6
诺基亚	手机	7
《大众软件》	征订	8
《大众硬件》	征订	8
诺基亚	手机	9
美登	形象宣传	11
光通	游戏软件	12
朝华娱乐	游戏软件	13
EPSON	打印机	15
新大陆	游戏软件	16
清华同方	服务器	23
优派	电脑外设	25
赛诺威	音响	27
摩托罗拉	手机	29
安博士	杀毒软件	57
正普科技	软件	105
昂达	主板	107
晶合时代	游戏软件	109
晶合时代	在线销售	109
《中国电脑教育报》	出版物	111
空中网	手机短信	113

戰國英雄

網絡游戲

内测版本介绍

游戏介绍

1 .游戏内涵

《战国英雄》以2400年前的古中国战国时代为背景，重新演绎秦、赵、楚、齐、魏、燕、韩7国争雄的故事。整款游戏并没有限定在某一特定时间，而是跨越了整个战国时期。游戏融合了正史和“演义”，我们甚至可在秦国皇宫，看见黄易小说里的人物——项少龙。

2 .人物介绍

游戏中共有4种职业可选择——刀客、骑士、弓手、谋士。创建人物时，玩家无需选择职业，可在游戏的过程中根据自己的喜好同时选择两个职业技能进行修炼。虽然这些职业和历史不是很精确的吻合，但我想，游戏中加入戏说的成分我们是能够理解的。

3 .怪物介绍

怪物在城中就可找到，有各种常见的动物如兔子、鸡、猪、羊、狗、老鼠、蜥蜴等，还有盗墓人、蛮兵、匈奴兵等人形的怪物。其中怪物比较密集且数量充足，但不会发生人多抢怪的事件。每一群怪物中有一只蓝色的怪，可以有较高的几率爆出血瓶和道具，而在极少数特定的怪物群中还会出现金色的怪王，可打出特殊的道具。

4 .战斗介绍

战斗采用最常见的ARPG方式，如战士会顶住怪打，弓箭手则是Hit & Run。游戏的重点在于国战系统，目前只开通了秦赵两国，每天都有两国的人互相侵入对方领土进行战争。以目前国内网游走势，帮战、国战正成为诸多网游的核心内容和卖点。《战国英雄》的国战更是沿袭了宝德的前作《大清帝国》并将其强化。

5 .画面介绍

《战国英雄》选择的是相对成熟的2D技术。游戏画面比较稳定，没有被卡住等现象，但游戏没能发挥出2D游戏画面精致的特长。城中的古建筑和古装NPC给人一种古色古香的感觉，人物活动时的影子也会跟着变化。

6 .音乐介绍

《战国英雄》总共设计了13首背景音乐，再现了中国古典音乐的风韵。音乐会随着界面和场景的不同而变化。相比起背景音乐，游戏音效却显得很单薄。游戏中的音效不多，并且比较短促，需要让其更加丰富一些，加强表现力度。

游戏系统

1 .操作系统

游戏的操作系统几乎完全借鉴了《暗黑破坏神2》的方式，各种快捷键的设置几乎一模一样，玩惯了“暗黑2”的玩家可很快上手。如果不使用快捷键，游戏画面下方的选项栏也一目了然，完全可实现一鼠走天下。唯一让人觉得奇怪的是，所有的玩家互交信息和选项都是在聊天框中显示出来，这是在其他游戏里都没有出现过的方式，初上手时会让人很别扭。

2 .交互系统

游戏对聊天系统的频道划分很细，几乎目前所有网游中能见到的聊天频道种类都有。但游戏中公共频道和国内频道却没有等级或其他限制和消耗，即使1级的新人也可随便发言，没有限制。交易系统中没有设计摆摊的功能，玩家只能通过聊天寻找自己想要的物品。

3 .技能系统

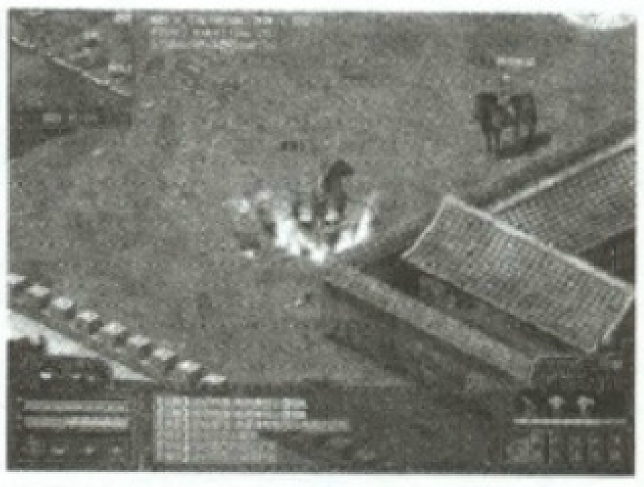
《战国英雄》中只有杀死怪才能得到经验，不是以攻击次数或伤怪的血计算经验。人物达到一定级别就可学习两种不同职业的技能。初级的技能可在NPC学到，高级技能则要通过战斗获得技能书来学习。玩家可选择自己喜爱的技能进行修炼。

4 .地图系统

游戏画面的左上角有小地图，通过该地图可很清楚地分别出各种不同的物体，所有的建筑物在地图上都有名称标识。红色的点表示怪物，蓝色的点表示NPC，绿色的点表示队友，黄色的小方框是玩家自己，其他玩家则根据国籍的不同，采用本国颜色的小方框表示，这样就不怕突然与外国玩家遭遇而被偷袭。小地图和大地图上的标识坐标也没有误差。可以说《战国英雄》的地图系统非常方便和优秀。

5 .装备系统

《战国英雄》采用了最通行的纸娃娃系统，在不同的部位装备不同的物品。游戏装备分为男用和女用，高级的装备不但有等级限制和职业限制，还对人物某种属性能力有限制。有附加属性的蓝色装备非常难出现。在炼丹房可进行物品合成，需要按照特定的公式将数种物品组合为一个物品。



6 .任务系统

每当人物达到一定级别，系统便会提示找国内的文官领取任务，而这些任务都是引导玩家如何进行这款游戏，获得的奖励也并不诱人。可以说，这些任务都可归类为新手任务。再有就是根据玩家战功不同，可进行获取官职的任务。游戏应当开发出更多的随机任务，丰富其内容。

有免费就不同

5,000元手机话费激情奕送

从现在起只要使用本页的任何服务，你就极有可能成为免费获得5000元手机话费的幸运得主。除了大奖之外，更有完美礼品送给你。凡使用本页任何图铃服务的用户都将免费获得声色地带（免费三日）、节日嘉年华（免费三日）、狂野周末（免费三天，仅限彩信手机用户）

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间：2004.12.31。

和弦铃声下载指南 中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码发送到33552102

例如：中国移动彩信手机用户发送短信161002到33552102，绝色铃声“东风破”就归你所有。

单音铃声下载指南 发送16 机型代码 铃声代码发送到33552102(移动用户)或93552102(联通用户)。例如：三星手机用户发送短信166002到33552102(移动用户)或93552102(联通用户)，绝色铃声“东风破”就归你所有。 资费标准：和弦铃声 2元/条 单音铃声 1元/条

编辑短信 166002 → 发送到 33552102(移动用户) 93552102(联通用户) → 成功下载 收到铃声“东风破”

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

本月主打

002	东风破	
011	我的地盘	
014	七里香	
023	波斯猫	
024	Super Star	
025	天使在唱歌	
152	我们的爱	F.I.R乐队
153	Lydia(完整版)	F.I.R乐队
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏

实力大比拼

026	坚持到底(2004Remix)	阿杜
027	撕夜(原创)	阿杜
028	哈罗	阿杜
031	无所谓(2004Remix)	杨坤
032	月亮可以代表我的心	杨坤
034	那一天(2004remix)	杨坤
040	很爱很爱你(原创)	刘若英
041	后来(原创)(刘若英)	刘若英
042	一辈子的孤单(完整版)	刘若英
045	情人(刀郎)	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎

影视经典

001	上海滩完整版(原创)	
116	To Be With You (OLYMPUS广告曲)	
117	全世界的爱(TOYOTA花冠歌曲)	周华健
119	开往春天的地铁(开往春天的地铁)	
120	我就喜欢(全球麦当广告歌)	王力宏
123	I Believe(原创)(我的野蛮女友)	
124	暗香(原创)(金粉世家主题歌)	沙宝亮
132	两个人的烟火(大城小事主题曲)	黎明
096	Colorful Day(丰田威驰广告歌曲)	朴树
126	可爱的蓝精灵(蓝精灵)	

影视经典

008	My Heart Will Go On(泰坦尼克号)
128	I am On My Way (怪物史瑞克2)
009	动物世界(原创)
125	新闻联播
127	樱桃小丸子主题..(樱桃小丸子)
129	特洛伊战争主题(特洛伊)
130	机器猫主题曲(机器猫)
131	变形金刚主题曲(变形金刚)
115	雪碧广告歌(萧亚轩)
134	断了的弦(寻找周杰伦)

华语经典

047	半梦半醒之间(超长完整版)	谭咏麟
048	值得	郑秀文
050	海浪	黄品源
051	黄昏	周传雄
053	星语心愿(水晶版)	张柏芝
055	记事本	周传雄
056	偏偏喜欢你(完整版)	陈百强
057	你的眼神(超长完整版)	蔡琴
058	我的心太乱(迪曲版)	周传雄
059	北极雪(完整版)	陈慧琳
016	催眠(超长完整版)	王菲

华语经典

081	下沙	游鸿明
082	一路上有你	张学友
084	三万英尺	迪克牛仔
086	都是月亮惹的祸	张宇
087	一个人的精彩	萧亚轩
088	只爱陌生人	王菲
089	泪海	许茹云
090	我的骄傲	容祖儿
092	远走高飞	林忆莲
093	爱不爱我	零点乐队
095	奔跑	羽泉

流行最前沿

168	风筝与风(超长完整版)	TWINS
171	情非得已(2004Remix)	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆
163	痴心绝对	李圣杰
175	小薇(完整版)	黄品源
179	第一次(2004Remix)	光良
166	可惜我是水瓶座(2004Remix)	杨千桦
180	算你狠	陈小春
097	我不是黄蓉	王蓉
062	爱你不是两三天	梁静茹
065	广岛之恋	莫文蔚
005	十年(又过了1年版)	陈亦迅
157	江南(2004Remix)	林俊杰
017	棋子(2004Remix)	王菲

流行速递

159	爱情悬崖	周杰伦
177	挪威森林(原创)	伍佰
164	别说我的眼泪你无所谓(超长完整版)	
176	我的心太乱(迪曲版)	周传雄
174	神奇(2004Remix)	孙燕姿
167	下一站天后(超长完整版)	Twins
160	她的睫毛	周杰伦
169	边走边爱	谢霆锋
170	活着VIVA	谢霆锋
007	勇气	梁静茹
003	他一定很爱你	阿杜
054	布拉格广场	蔡依林
154	爱情36计	蔡依林
155	看我七十二变(2004Remix)	蔡依林

流行经典

066	大地(吉他版)	Beyond
067	朋友	周华健
068	男人哭吧不是罪	刘德华
069	哈萨雅琪2003	周传雄
070	第一次	光良
071	饮歌	Twins
072	地下铁	萧亚轩
073	蒙娜丽莎的眼泪	林志炫
074	乱世巨星	陈小春
075	甜蜜蜜	邓丽君
076	那么爱你为什么	黄品源
077	心太软(超长吉他精华版)	任贤齐
078	胆小鬼	梁咏琪
079	有多少爱可以重来	迪克牛仔

流行经典

098	往事随风	齐秦
099	爱拼才会赢	叶启田
100	相见太晚(超长完整版)	赵咏华
101	天黑黑	孙燕姿
102	剪爱	张惠妹
103	红日	李克勤
105	天意	刘德华
107	飘摇	周迅
108	加速度	瞿颖
109	无地自容	黑豹乐队
110	爱就爱了(前奏版)	陈琳
111	爱情诺曼底	黄征
112	眉飞色舞	郑秀文
113	爱江山更爱美人	李丽芬

短信游戏

手机号占卜

资费：0.5-1元/条(1-5条)

小小手机号，蕴涵人生秘密！

移动用户发送字母“V”到33557791

联通用户发送字母“V”到93557791

网通小灵通用户发送字母“V”到1935576101

生日密码

资费：0.5-1元/条(1-5条)

揭开“生日密码”的神秘面纱...

移动用户发送短信“V生日”到335577999

联通用户发送短信“V生日”到935577999

网通小灵通用户发送字母“V生日”到19355761

如生日为1月1日则发V0101到 335577999(移动) 935577999(联通) 19355761(网通小灵通)

缘份天注定

资费：0.5-1元/条(1-5条)

他/她，是不是你今生的唯一？

小小占卜，瞬间预测你们的姻缘定数！

移动用户发送短信“V生日”到33557793

联通用户发送短信“V生日”到93557793

网通小灵通用户发送字母“V生日”到1935576102

如生日为1月1日则发V0101到 33557793(移动) 93557793(联通) 1935576102(网通小灵通)

彩信图片下载指南： 中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。 资费标准：彩信图片 2元/张

固定电话拨打11699835 欢乐嘉年华

领略涩女郎的真实情感世界，更可漫游令人捧腹大笑的欢乐谷！ 本产品客服电话：010-68031322

仅限以下地区网通用户：北京、天津、河北、内蒙古、山东、河南、山西、吉林、黑龙江、辽宁 信息费：1元/分钟

手机拨打12590565741 健康生活

躁动生活，不安情绪控制着每一处神经！手机拨打12590565741进入健康生活！将得到灵魂与肉体通透的释然！ 信息费：1元/分钟

下载更多精彩，请登录：WWW.KONGZHONG.COM 客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com

空中网

“网融世界·创意中国”

——记第二届中国国际网络文化博览会

■本刊记者

10月29日晚，中共中央政治局常委李长春一行到北京展览馆，参观正在这里举行的第二届中国国际网络文化博览会。他的这次参观对于中国游戏业来说具有特殊的意义，这是中央一级的国家领导第一次近距离与网络文化及游戏产业接触。

2004年10月29日晚，中共中央政治局常委李长春同志莅临第二届中国国际网络文化博览会现场，受到与会各界代表的热烈欢迎。

李长春同志听取网络游戏运营商代表对展台情况的介绍。

其实在2003年的国务院会议上，温家宝总理就明确指出：要培育和规范新的消费热点和经济增长点，并把网上文化娱乐列入应当培育和规范的新的消费热点和经济增长点之一，要求推动和扩大网上文化娱乐方面的消费。这说明党和国家领导人对网上文化娱乐行业的关注，而李长春同志这次莅临网博会现场，可认为是这种关注的再次体现。

李长春同志进入“网博会”会场内参观，记者纷纷上前拍照。

李长春同志亲自试玩网络游戏。

李长春参观网博会的新闻，在10月30日中央电视台的新闻联播中播出，2004年10月31日《人民日报》的第一版上也刊登了关于李长春参观网博会的详细报道。

10月29日晚上8点，李长春同志在中共中央政治局委员、书记处书记、中宣部部长刘云山等人的陪同下一同参观了网博会展馆现场。在展览大厅里，中国数字图书馆展区展示了我国图书馆在网络内容建设方面取得的成绩和进展；国家动漫游戏原

文化部部长孙家正（左）及文化部市场司副司长张新建（右）陪同全国人大常委会副委员长蒋正华（中）参观网博会。

创力量展区显现了我国动漫游戏民族原创产品的特色魅力。李长春认真听取讲解，仔细询问有关情况。他说，以数字化、网络化和多媒体为代表的当代信息革命，不仅带来了数字经济和网络经济等崭新的经济形态，而且带来了数字文化和网络文化等崭新的文化形态。当代信息产业已不再是单纯的信息技术产业，而是信息技术与信息文化产业的统一。信息文化产业特别是数字内容产业是极富发展潜力的新兴领域。要促进我国信息产业与文化产业的战略性合作，引导网络产业与内容产业相融合，以信息化带动产业化，以产业化促进信息化，走新型产业化道路，实现文化和信息产业的跨越式发展。要创造条件，为民族网络文化发展开拓更大空间，千方百计推动民族网络文化走向世界。制定政策，支持国有文化企业不断做大做强，发挥主导作用，开创民族网络文化新局面。

游戏展台的工作人员为来访领导示范游戏操作。

参观结束后，李长春同志还特别强调，网络文化产业已成为文化产业中极富发展潜力的新兴领域，要紧紧抓住当前难得的发展机遇，努力用先进科技传播先进文化，积极鼓励和扶持民族原创的、健康向上的网络文化产品的创作和研发，促进网络文化产业持续快速协调健康发展，为人民群众特别是广大青少年营造良好的网络文化环境。

在10月30日晚上，第二届网博会活动颁奖晚会在北展剧场举行，知名相声演员在会上表演助兴。

第二届网博会组委会成员在会场合影。

二

上海ChinaJoy展会的喧嚣尚未平静，两周后，第二届中国国际网络文化博览会又在北京拉开帷幕，中国电子娱乐界在短短一个月时间内抖擞了两次精神。相对于上海的展会，众多领导的出席使得网博会少了几分浮华，多了些许肃穆。不过，高科技的"绚"、Show-girl们的"靓"还是应有尽有。时尚、严肃、大屏幕、军乐队……种种元素在高大深邃的北京展览馆里交织在一起，产生出一种奇异而又富有魅力的效果。众多网络游戏厂商依然是展会的主客，占据了展厅最醒目的位置，并争相在展台上作着五花八门的表演，使游戏行业的文化特质充分地凸现出来，同时也吸引了观众的目光。

10月28日下午3点，第二届中国国际网络博览会正式开幕。北京展览馆外的广场上早在中午就铺上了红地毯，军乐队也严阵以

文化部部长孙家正在网博会开幕式上致辞。

待。两名主持人和十几位COSPLAY人员在广场另一侧的舞台上进行表演，吸引着台下早早等在那里的记者们的注意。与此同时，众多普通参观者还被远远地挡在护栏外。记者对于这些业余社团的COSPLAYER表演不作评价，不过他们的“敬业精神”是值得肯定的，有几位《真·三国无双》游戏人物的扮演者为了扮演猛将而赤裸上身，毕竟这已是北方的秋季了，如此打扮是需要勇气的。

作为网络文化博览会的主要内容之一，产品的推广是业界和消费者关注的焦点。而此次展会上，除了诸多热门和非热门网络游戏卖力作秀之外，更有不少新近试水网络游戏行业的企业选择在此时此地放出自己的新作。在网博会开幕的当天下午，金山华络公司就在位于新大都酒店的会议中心发布了“天罗地网”计划暨合作伙伴的签约仪式，虽然这个活动的名称听上去似乎和网络游戏没有丝毫的关系，但实际上这是金山华络公司宣布代理韩国网络游戏并选择推广渠道伙伴的一揽子计划。它选择的产品是由韩国三星公司投资，GNIsoft公司开发的《永恒》，这款作品的主要特色是漫画风格的3D画面，类似于年初育碧发行的XIII，画面内容清新靓丽，比较适合青少年玩家。当然，网络游戏是否适合青少年，不仅仅取决于画面，而是游戏的系统设定和GM的管理。虽然金山华络在会上同样宣布系统规则的平衡有效，GM会严格按照规则管理，但业界的诸多教训表明，金山华络真正的考验还在后面。与其他网游企业选择晶合、连邦等“落地”的点卡渠道营销网络不同，金山华络选择了中国电信互联星空作为渠道伙伴，希望通过与各地电信公司的合作，更加有效地将服务推广到各地。虽然几乎就在同时，上海盛大与互联星空因为渠道之间的相互挤兑上演了一出分分合合的闹剧，但互联星空作为一种低成本高效率的行销渠道模式，显然已得到了厂商和玩家的认可。

除此之外，上海顺网信息技术有限公司也在会议中心召开主题为“正版维权，净化网络”的新闻发布会，与7家知名网吧签约，宣布启动“诺亚计划”，推广正版游戏。根据顺网副总裁蒋海亮先生的讲解，该计划依托于顺网独立研发的“NB（NoriBox）”平台，利用其独创的在线数字认证模式，为游戏厂商提供知识产权保护技术。而对于产业下游的网吧，该平台具备的PayPerPlay计费系统，可帮助网吧更有效地进行上网管理。如果该平台与相关政府职能部门的监督功能相结合，就可在政府部门的指导下，对游戏内容进行更加有效的管理。随后本刊记者就该平台的技术细节作了进一步采访，得知NB平台实质上是一个虚拟物流平台，通过DRM（Digital Rights Management）数字版权加密技术对游戏进行在线版权认证。通过此平台，游戏运营商和网吧融合为一个整体，不仅仅是网络游戏，单机游戏也同样可通过此技术保护自己的知识产权。

严阵以待的军乐队！

记者们的“长枪短炮”。

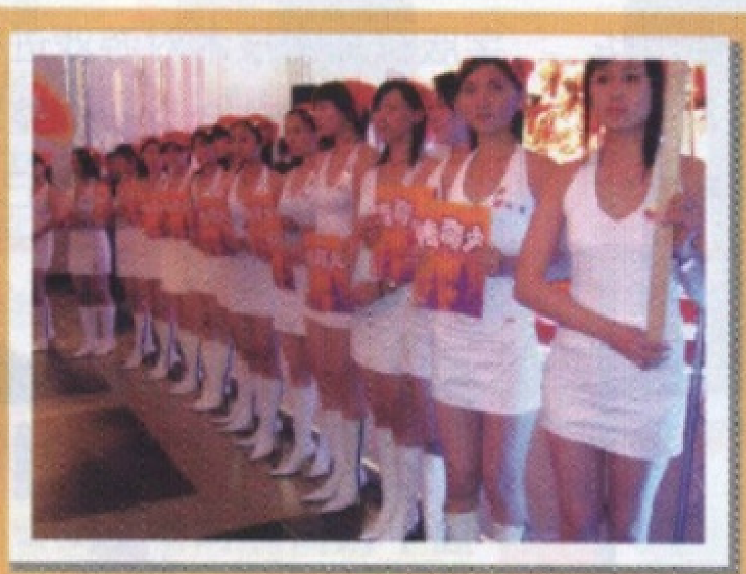
三

在网博会现场，一些明星也被邀请前来助兴。《刀剑Online》的展台占据了前厅相当醒目的位置，巨大的音箱正对着进出的人群。孙楠唱的《刀剑英雄》吸引了大家的注意。盛大公司在网游市场上一贯是很有风格的公司，而这次他们的展台也依然如此，拥有整个网博会上数量最多的Show-girls。

来自天津的业余COSPLAY社团在网博会开幕式上表演助兴，他们不无可爱地模仿起《真·三国无双》中的角色，左起：貂蝉、许褚、庞统、徐晃、马超、张飞。

在本届网博会中，光通公司携旗下3款游戏——《传奇3G》、《封神传说》、《水浒传Online》参加。其中《传奇3G》将作为一款重量级作品在网博会上登场，他们把展位设在展厅的正中央，头顶一圈追光灯加上大屏幕投影，颇有些傲视四方群雄的感觉。光通公司还主办了一系列的主题活动：COSPLAY、劲舞、抽奖、拍卖……宛若联欢晚会一般热闹。这一系列的活动有一个共同的名字——“首届《传奇3G》英雄大会”。下午4点左右，光通展台上激动人心的一刻到来了，“竞拍飞龙剑”开始了，在经过一系列激烈的叫价后，一个玩家最后以2.5亿拍得这把极品装备，这也使活动气氛达到了顶点。说起来这些活动确实不算新鲜，不过像“人人都有奖”这种口号真挺招人，光通展台前排队领纪念品的人龙成了现场一景。相比中国公司的展台，国外公司的展台风格则显得低调许多。EA公司的展台不大不小，没有吵闹的音乐和刺眼的美女，只是一个醒目的标志和一圈试玩PC，干净凝重。PS2展台设在角落，一堆人围在那里天真得手舞足蹈，脸上是发自内心的喜悦。

盛大展台前的礼仪少女形成了一堵“美女墙”。



同是“传奇”公司，光通也不示弱。

少林武僧队也登台献艺！

光通现场活动号称做到“人人都有奖”！

国际游戏企业EA公司保持了他们一贯的展台风格，新游戏FIFA 2005的游戏试玩台吸引了众多玩家。

EA公司的招牌大屏幕在会场中格外引人注目。

音乐也是游戏的一部分。

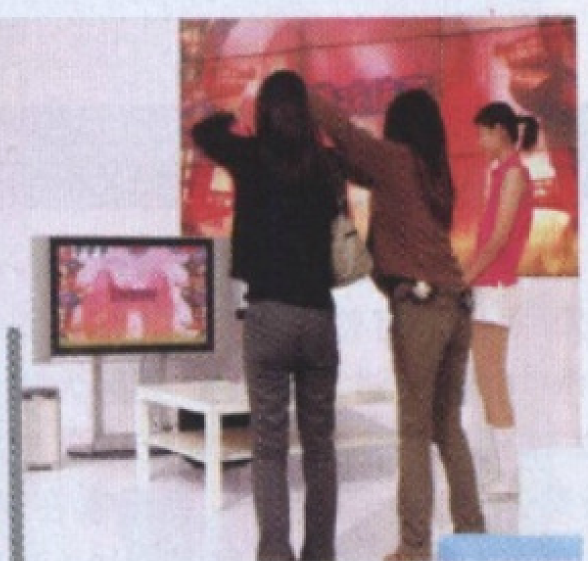
在游戏中要购齐这些套装不知道要花多少钱……

加勒比海盗也来会场凑热闹！

《刀剑Online》的官方神女造型，别有一番侠骨柔情！

根据公布的数据显示，本届展会在参展厂商数量和展会面积上都超过了上届，虽然网络游戏依然占据着主要地位，但动漫、网络相声等文化产品的加盟使得本届网博会的内容更为丰富。其中展区面积达到15 000平方米，参展企业130余家。29日开始高层论坛日，其中包括中国网吧产业发展峰会、首届中国原创动漫游戏产业年会、中国国际网络文化论坛在内的3个论坛。与去年10月举办的首届网博会相比，虽然展会形式大体相同，但还是有一定的变化，其中包括：1.展览的地点从中华世纪坛搬到了北京展览馆；2.主办单位由3家（文化部、国务院信息办、北京市政府）增加到5家（上述3家再加科技部、广播电影电视总局），尤其是一直对网络游戏持封杀意见的广电总局的加盟多少有些出人意料；3.无论从参展商数量还是参展面积上，本届展会的规模明显超过上届；4.参展商结构有所调整，网络游戏虽然仍然是主流，但其他文化形式的加盟使得网络文化展的“文化”多样性有所提高；5.从主题来看，上届网博会主要是肯定网络文化产业，共商扶植策略为主，而本次展会则侧重对国家扶植原创国产网络文化产品的展示。

《海盗时代》中温柔可人的海盗MM！

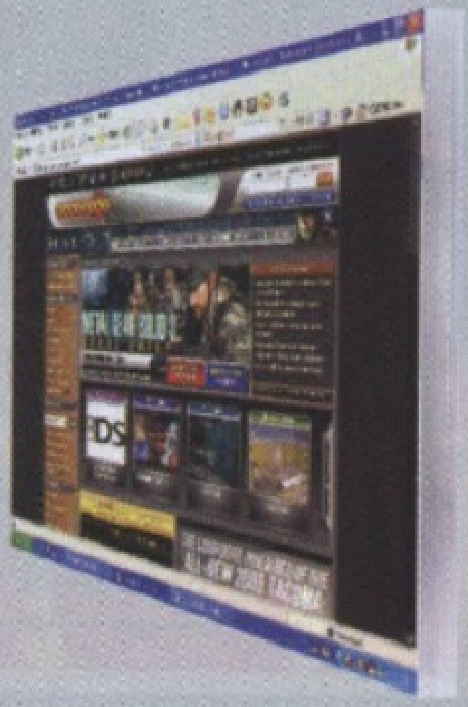


←SONY公司的PS2展区吸引了许多玩家，连展厅里的保安人员也忙里偷闲地玩上一把。

唯晶形象代言人“婷婷”是众多Show-girls中较受欢迎的一个。

Gamespot

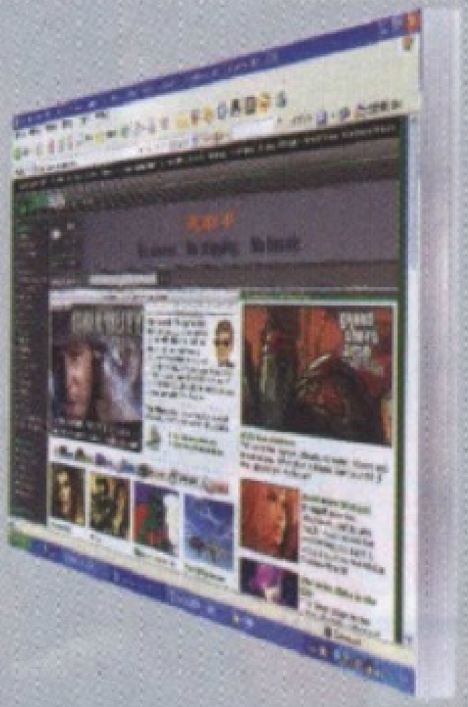
2004年11月11日



暴雪娱乐2004年11月4日宣布，万众期待的大型多人在线游戏（MMORPG）《魔兽世界》于2004年11月23日在北美、澳大利亚和新西兰同步发售，欧洲、韩国和亚洲其它国家随后发售。玩家只需每月交纳一定的费用，就可以在魔兽争霸的世界中展开自己的冒险旅程。《魔兽世界》可以运行在Windows98/ME/2000/XP和Macintosh平台上，在美国的建议零售价为49.99美元（包括一个月的免费期）。《魔兽世界》的典藏版也将同时发售，建议零售价79.99美元，包括CD-ROM和DVD两种格式的光盘、一个月的免费期、一张魔兽世界幕后花絮DVD、一个特殊的虚拟宠物、一张布制世界地图、一张原声音乐CD、一本魔兽世界设定画集、以及一本由开发团队签名的游戏手册。在一个月的免费期过后，玩家可以通过以下三种付费方式继续进行游戏。按月付费一次的方式需每月缴纳14.99美元，三个月付费一次的方式需缴纳每月13.99美元，半年付费一次的方式需缴纳每月12.99美元。魔兽世界的游戏费用可以通过信用卡、PayPal和游戏卡的方式支付。魔兽世界的ESRB评级是Teen级（13岁以上）。"魔兽世界是我们制作过的最庞大的游戏。"暴雪娱乐的总裁和共同创始人之一的MikeMorhaime说。"当我们开始制作一款大型多人在线游戏的时候，我们的目标是通过给玩家提供出色的游戏体验来拓展魔兽争霸的世界。我们对自己制作出的这款游戏倍感自豪，而且我们也相信玩家会非常喜欢它。"

Gamespy

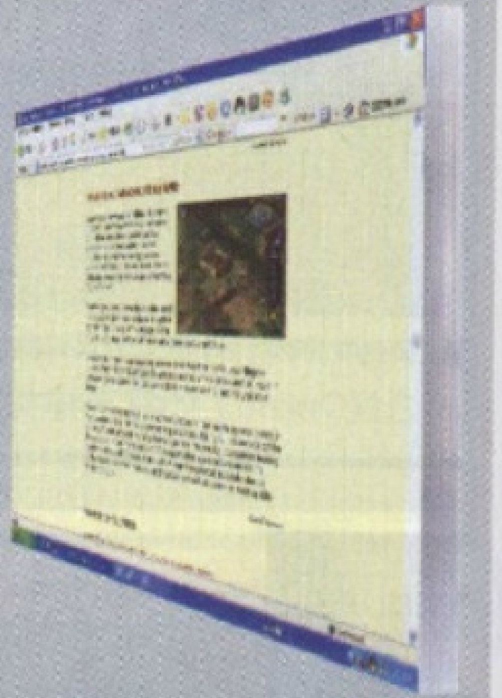
2004年11月11日



10月27日，由Sony Online Entertainment(SOE)发行，受到全世界玩家关注的网游大作《无尽的任务2》，官方正式公布了该作品北美和欧洲地区的发售日期，确定于2004年11月8日正式发售。所发售的软件包，标准版包括了CD版和DVD版两种，均为49.99美元，而限量发售的特别版价格为89.99美元，除此之外，月费将预定为1个月14.99美元。该作品在日本仍在内测中，而日语版的发售日，到目前为止，只知道于2005年开始。在测试版中，首先从16种种族里选择4种Archetype，而每种Archetype又各有3种Class分级，在3种Class分级之下还分别有2种的Sub-Class分级，总计有24种角色区分。目前测试中，相比于其他的角色（例如打不死的Guardian，最后会装死的Brawler，DPS高过头的万能Paladin），Melee系似乎并没有太大的优势，但却是最受到玩家的青睐,这主要因为Melee系的动作和效果相当艳丽。本作品与前作不同，游戏人物死亡时候经验价值不减少（复活时装备依然存在），而是用另一种经验值处罚方式：复活后打怪的经验值将会降低。不过，不在人物所死亡的地点复活，或者以自己以外看不见的"Soul"存在的话，那处罚会大幅度减轻。同时，如果是组队的话，一个队员死亡了，处罚将同时分担到其他队员身上，所以其中有一个队员死亡就将是全体人员的责任了。

Gamastutra

2004年11月11日



10月29日《三国志X》繁体中文版在中国台湾省正式上市，目前价格上暂订为新台币1,800元左右。除了这个标准的一般版外，台湾光荣预计将首次推出精美的《三国志X纪念版》，这个版本和今年暑假期间，日本光荣同步上市一般版和纪念版的方式类似，纪念版的内容物基本上也和日本贩售的产品差不多，主要包括：1，《三国志X》本体光碟片；2，《三国志》History Book（包含19年来三国志系列游戏的纪念资料）＋Shibusawa Kou密传攻略法（规格：A5大小120页、4C、内附海报一张，横写编排）；3，《三国志X》Original Soundtrack CD（游戏原声音乐CD）；4，三国志特别资料集。游戏推出没几天，北京方面传来消息，日本游戏出版发行商光荣公司在与北京某公司的诉讼中获胜，诉讼主要针对该公司出售了光荣最新的电脑游戏《三国志X》繁体中文版，这些游戏在中国大陆的销售被认定为盗版，日本报纸Nikkei Business Express马上对此事进行了大肆报道。据报道，此款游戏在北京的售价为128元人民币，仅仅相当于台湾地区售价的1/4，且只包含《三国志X》主体光碟片。不法商人通过大量复制、传播该游戏获得暴利，而消费者却误以为自己买到的是正版软件。北京法院最终判处该公司对光荣公司进行经济赔偿（赔偿数额并未透露）并责令其公开道歉。

IGN

2004年11月11日

11月初，LucasArts发布了Star Wars Galaxies的资料片：Jump to Lightspeed。Star Wars Galaxies这款网络游戏于去年六月上市，是北美的五大MMORPG之一，2004年3月曾经创下27万人同时上线记录，并在10月下旬开始进行β测试。这次推出的资料片Jump to Lightspeed将进一步拓展星际大战的影响力，允许玩家自行改装载具，而玩家将有机会驾驶到X战机、Y战机、钛战机、钛拦截机及赏金猎人战斗机等，来与其它对手或是电脑控制的宇宙飞船对战，同时还会加入为星战迷所熟知的"千年鹰号"，让玩家在这款资料片里发挥。该资料片的时间设定于"星球大战"的第四章和第五章之间，作为Star Wars Galaxies游戏内容的第一次大扩张，该资料片提供了十个巨大而各不相同的空间区域，横跨Core World至Outer Rim，玩家可以在探索的过程中与对手进行激烈的即时制战斗，或者与朋友们合作进行战斗和探索。游戏中有超过100个新任务，冒险区域横跨小行星地带、星云和星际垃圾场。另外还加入了四个全新的以星际为特征的职业。此外游戏中还有两个全新的可以自行设定的空间领域。

肩负使命，再创经典

——大宇公司蔡明宏、饶瑞钧专访

■本刊记者 冰河

“《轩辕剑》之父”蔡明宏

10月31日，国内知名游戏制作人，“《轩辕剑》之父”蔡明宏和“《明星志愿》之父”饶瑞钧来到《大众软件》编辑部访问，就读者所关心的一些问题与本刊记者进行了深入的交流。首先蔡明宏就大宇公司的未来游戏研发计划进行了说明。虽然目前网络游戏在整个游戏产业的发展中处于龙头地位，依旧研发单机游戏的企业已经所剩无几，但蔡明宏表示大宇依旧会保持对原有《轩辕剑》、《明星志愿》、《阿猫阿狗》等经典作品的研发努力。目前《轩辕剑伍》的剧本已经完成，与前几代不同，这次游戏将不会设定具体的历史背景，更多的是诠释中国传统道德伦理框架下的爱恨情仇。“由于单机游戏的盈利不能与网游相比，对于我们来说，继续制作单机游戏与其说是为了盈利，更不如说是一种文化事业。整个故事架构在《山海经》的基础上，是为了承载中国传统的历史文化。大家都不希望以后的年轻人在习惯了网游之后，以为历史上的先辈都是染着五颜六色的头发，穿着火辣暴露的服装。历史应该有历史的本来面目，游戏制作者也肩负着记述历史的使命。”

而饶瑞钧则对已经进入前期制作的《明星志愿3》透露了部分内容。据悉《明星志愿3》将结合前两代游戏的特点，玩家可以兼经纪人和演员为一身，体验演艺圈不同的生活模式。而画面将由从前的2D转化为3D制作，并增加服装、道具、场景等养成类游戏要素。饶瑞钧解释之所以《明星志愿3》的研发距离上一代游戏很久，是由于网络游戏在台湾省的迅猛发展，使得负责制作的NPC小组被抽调负责网络游戏的部分工作。目前原来的骨干制作人员已经回到岗位，并补充许多新成员，预计《明星志愿3》和《阿猫阿狗2》都将在2005年暑期与玩家见面。

《轩辕剑Online2》是目前大宇公司重点开发的网络游戏作品，蔡明宏作为主要负责人，也对游戏的结构和内容做了简单说明。据悉游戏最大的改进在于画面，将以纯3D技术进行制作，并在技能、道具、世界观等要素上进行多种调整。由于目前网游作品已经陷入同质化竞争的阶段，因此《轩辕剑Online2》将不会在画面、PK等游戏通常强调的特性上进行重点推广，而是更重视系统世界平衡性和良性互动的管理，争取在游戏中营造一个平和温暖的世界。此外，本刊记者就《轩辕剑》系列游戏制作中的重要人物郭炳宏离职的原因向蔡明宏进行了求证。蔡明宏表示，郭炳宏的离职并没有传闻中那么多蹊跷，他主要是因为试图向游戏开发的高层管理发展，而不仅仅局限于目前的制作管理。另外，多年在巨大的压力下从事游戏开发工作，对他的健康造成了严重的损害，他的离开也是为了进行身体和精神上的休养。目前他与大宇的众多同事仍旧保持着良好的私人关系。而《轩辕剑》系列游戏的开发，仍旧会不时参考他的意见，将单机游戏中的这一经典延续下去。P

“《明星志愿》之父”饶瑞钧

国内新闻

回归最初感动——RO推出自由PK服务器

在10月28日召开的第二届中国国际网络文化博览会上，《仙境传说》的运营商游戏新干线宣布在资料片《最初感动》中推出自由PK服务器，进入的玩家必须在严酷的环境中从头练起，当然也会有额外的收获，游戏中玩家在参与一些特殊的打怪活动时将会获得15%的额外经验和10%的追加物品。根据新干线公司方面的解释，之所以设置专用自由PK服务器，是为了让爱好PK的玩家有宽松自由的游戏环境，可以更痛快淋漓地享受网络游戏的乐趣。同时也减少对其他服务器中不喜好PK的玩家的干扰，各得其所，营造一个轻松的游戏环境，追寻当初进入游戏时单纯的快乐和感动。

《天骄II》测试日期确定

来自目标软件官方的消息，目标开发近3年的网络游戏《天骄II》定于2004年12月15日正式进行技术内测。本次内测对玩家开放，同时在线人数上限为500人。玩家可通过参与目标软件及《天骄II》官方网站的活动得到获赠内测号的机会。游戏预计在2005年1月进行公开内测，2005年第一季度进入公测期。

“绿色网吧体验绿色游戏”主题活动即将开始

以中国青少年网络协会公布的《绿色游戏评测标准（草案）》为评测依据，由专业评测组织、团体负责测试和撰写的十几款网络游戏的参考评测报告已经在新浪、天极网、17173等网站陆续公布（详情请浏览上述网站的“绿色游戏推荐”专区）。11月28日，中国青少年网络协会邀请领导、专家、在校师生、广大青少年及家长一起，在北京第一家按照协会“绿色上网场所标准”改造的绿色网吧内，召开《绿色上网场所标准》和《绿色游戏推荐标准》发布会，同时举办“绿色网吧体验绿色游戏”大型活动。

《魂Online》进军法国市场

在第二届中国国际网络文化博览会上，北京网捷信科技有限公司、齐齐哈尔光谱资讯有限责任公司及法国JoyEden公司就国产网游《魂Online》产品合作举行了签约仪式。《魂Online》作为一款北京网捷信公司和齐齐哈尔烽火游戏联手推出的国产游戏，与法国JoyEden公司正式签约合作运营，此举向全世界证明了中国游戏产品研发的实力，也为国内其他游戏研发公司树立了好的榜样，走出了一条国产游戏发展的新路。

《竞技俱乐部》12月进入收费阶段

《竞技俱乐部之网络三缺一》自从2004年9月公测到近期

的开放兑奖后，在线人数持续上升，经过数月研发的全新版本已于11月隆重推出，全新改版后的竞技俱乐部风格节奏轻快，并根据每个层级的需求增加了一些新玩法：有竞技性极高的竞技联盟区、各项赛事活跃的赛事区、轻松简易的娱乐区、深入浅出的教学区等。竞技俱乐部于12月进入收费服务阶段，老玩家在收费之初还享有15日的免费体验期。

《墨香》11月26日公测

以中国武侠文化为背景的全新3D武侠网游《墨香》，在经历了为期两周的内测后，于11月26日正式进入公测阶段。在历时两周的内测中，《墨香》账号激活率和上线率均在80%以上。腾武数码在一测中及时对服务器进行了扩容，并在二测时增加了新服务器。在11月26日开放的公测版本中，除了将针对内测玩家的意见对游戏平衡性进行调整外，还新增了全新的帮派系统，开放玩家极为期待的阵法系统，另外还有全新的地图和武功技能等待玩家去探索。

“游戏工厂” 现身大连

日前，国内首家游戏学院与大连市高新技术产业园区管委会、大连嘉创集团科诺公司、大连大建数码科技有限公司联合在大连市建立“游戏工厂”。据了解，设立于大连市动漫游产业基地内3万平方米数字娱乐产业大厦的“游戏工厂”总投资1.4亿元人民币，将在2005年3月建成并投入使用，形成拥有200名专业游戏开发工程师、300名相关技术人员，年接受实习学员3000人以上，年招收学历教育学生1000人以上，具有承接1000万元以上游戏项目开发能力的大型专业机构。

玩家账号被封状告金山

10月29日，一白姓玩家因网游账号被封将游戏运营商——北京金山数字娱乐科技有限公司起诉到法院。11月22日，海淀法院开庭审理此案，金山公司请求不公开审理。白姓玩家在起诉书中称：金山公司的行为侵犯了自己的权利，“游戏里的虚拟物品也属于我的财产，他们公司这样做就是侵犯了我的财产权”。请求法院判令金山公司停止财产侵害、赔礼道歉、赔偿账号被封期间的经济损失91元。虚拟的价

联梦在线进军网游平台，率先提出“Public Gaming”概念

■本刊实习记者 心鹰

“联梦在线”首席执行官陈加明

“联梦在线”这个名字对于大多数人还比较陌生，它是一家科技发展公司，其主要投资方有著名的Softbank（HKSE）和香港上市公司Inworld。2004年8月11日，韩国老牌网络游戏公司NAKO Interactive宣布其秘密开发两年的大作Last Chaos交由中国大陆的“联梦在线”运营，这也拉开了它进军中国游戏市场的序幕。2004年10月28日至30日，第二届网络文化博览会在北京召开。活动期间，记者对“联梦在线”首席执行官陈加明先生进行了专访。作为一个从事游戏行业15年的资深管理者，陈加明显得相当年轻，而且颇为健谈。一番寒暄过后，问题的焦点集中在“联梦在线”马上将要推出的网络游戏平台“游戏道”（WWW.GAMEDAO.COM）上。陈加明表明，这个平台会集合大型网络游戏、休闲类网络游戏、手机游戏等多种娱乐方式，采用第二代游戏平台技术与阿法塔全3D系统，比现存的其他网络游戏平台更为丰富、完善，并宣布该游戏平台会在今年11月开始测试，而大家关心的Last Chaos也会在2005年2月份和玩家见面。

采访最后，陈加明向记者透露，“联梦在线”率先提出的“Public Gaming”概念已经通过了国家专利申请。这个概念的主要目的是实现玩家随时随地游戏的可能。据称，“联梦在线”可能会采用手机配合公共设施（比如在街头巷尾设置显视器，玩家通过手机在上面进行游戏）来实现这种可能。困于高昂的成本、复杂的技术等因素，这种设想真的能实现么？我们拭目以待。P

华义《天下无双》十六度升级

■本刊记者 白露

四川华义维护部制作人陈果

因《石器时代》而在玩家中闻名的华义公司最近又有新举措。四川华义开发部门负责人陈果近日抵京，对其武侠网络游戏《天下无双》的升级进行宣传推广工作。在长达两个月的测试后，《天下无双》将直接从2.0版更新到3.6版“争霸伊舍那天城”，2004年11月20日12:00全组服务器升级开放。其中的群魔岛、幻境、全新妖器召唤、新的职业招数、各类洞窟等新元素都将同时亮相。因该游戏在大陆和台湾省同时运营，所以在台湾省，该游戏已升级到3.7版，由于大陆升级审批的缘故，所以这次游戏一口气从2.0版升级到3.6版，相信会给玩家带来很大乐趣。

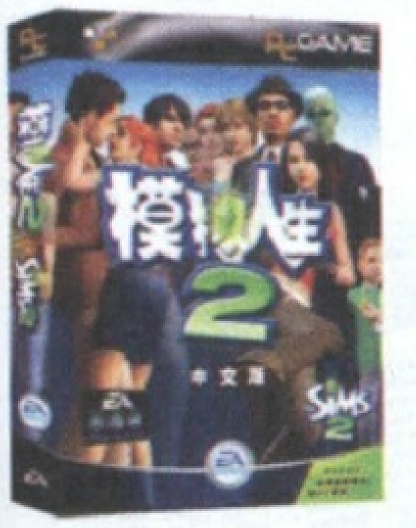
另外，与陈果同时抵京的四川华义运营总长马森还向记者透露了华义即将开发一个名为“941”的大型休闲游戏门户网站的计划。这个网站将融合休闲游戏、交友和游戏信息为一体。

四川华义目前拥有3个独立的开发团队，开发人员70人，是四川最大的开发公司之一。P

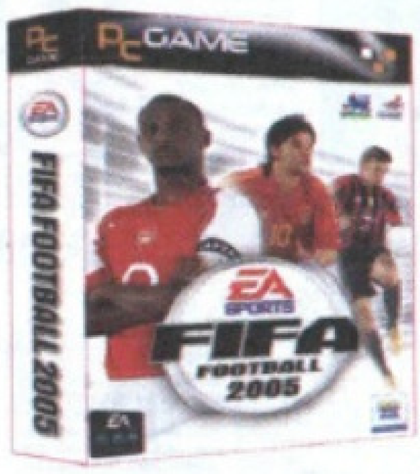
四川华义运营总长马森

值界定及其引发的运营商与玩家消费者之间的纠纷依然是目前网络游戏运营中存在的一个主要问题。

FIFA 2005、《模拟人生2》（中文版）上市



EA的重量级系列产品FIFA 2005以及在国外销售10天便已达到100万套销量的《模拟人生2》，于2004年12月初在中国上市。FIFA 2005与众多前作一样，拥有目前最庞大的球员名单——超过350支球队和球会的正式授权的资料，包括20个联赛、40支国家队、超过12 000名球员，同时提供了改进的“一脚传球（First Touch）”游戏控制，扩展可控制球员范围，现在你甚至可以控制非持球（off the ball）球员。



《模拟人生2》是完全中文化版本，超过40万字的游戏内文及菜单全部采用中文语言，易于上手。

《倚天II》动感中国新闻发布会隆重召开

《倚天II》于2004年11月16日在北京召开了“《倚天II》动感中国”新闻发布会，针对《倚天II》产品特色、游戏内容做了介绍，并宣布《倚天II》在2004年11月18日晚20:00正式开始公测。本次新闻发布会主会场设在北京中央电视塔演播大厅，黑龙江、四川、河北、陕西4省为分会场，采取四省一市的连动方式同时进行。中广网对本次发布会进行了网上直播，大量网络用户通过在线直播观看到本次发布会的现场直播。

国外新闻

迪斯尼增加电玩游戏研发支出4000万美元

2004年11月9日，美国迪斯尼公司消费产品部门董事长Andrew Mooney表示，迪斯尼将增加本年度电玩游戏研发支出达4000万美元，以用于添加新产品和刺激掌上电玩游戏的销售。Mooney在纽约举行的投资人说明会上表示，迪斯尼也将考虑并购电玩游戏厂商。他表示迪斯尼将瞄准任天堂公司的GameBoy及索尼公司的PlayStation Portable，以期争抢电玩软件市场的地盘。

微软《光晕2》首日销售预计突破7500万美元

11月8日午夜，大约有数百名十几岁和二十几岁的游戏爱好者在纽约市东14街的EB游戏零售商店门前排起长队，等待着第一个得到这款游戏。美国的6500家商店都在进行这个销售仪式，让人们能够购买微软游戏工作室制作的Xbox游戏《光晕2》。大约有150多万人以50美元的价格预定了《光晕2》。如果这些预定游戏的人都在第一天得到这款游戏，这款游戏第一天的销售收入将达到7500万美元，比本周末上映的动画片《超人特攻队》（The Incredibles）的票房收入高出500万美元。

“仙剑”开发人员坦言不会放弃单机市场

■本刊实习记者 心鹰

经过80多天的苦苦等待，原定于2004年8月6日上市的《仙剑奇侠三外传——问情篇》简体中文版终于在10月28正式与玩家见面。这次的跳票在玩家和业界间影响颇深，众人议论纷纷。为此，记者与上海软星科技有限公司副总经理张毅君先生和研发总监张孝全先生进行了一次详谈。

与这两位资深开发人的谈话是一次快乐的体验，丰富的游戏研发经历使他们在面对接踵而至的问题时能够侃侃而谈。除去那些冠冕堂皇的套路，对游戏的热爱和感情始终贯穿于谈话之中。对他们来说，游戏并不仅仅是一个产品，而是他们的作品、孩子乃至人生价值。对这次《仙三外传》的延期上市，他们感到非常遗憾，作为研发人员，看到自己的作品和思路没有得到贯彻，确实很可惜。当然，他们也对此款游戏给予了充分肯定，甚至认为它超过了以往“仙剑”系列的任何一款。这也许有“老王”之嫌，但从话语中可以看出，《仙三外传》一定倾注了他们大量的心血。当被问及公司以后的发展时，两位开发人非常肯定地表示绝对不会放弃单机游戏市场，他们认为该市场依然存在巨大的利润和受众。对于现在网游市场的火爆，他们感慨良多。张毅君先生认为：“赚钱是很重要的，但也要伴随着理想，不要本末倒置。现在的网游已经呈现泡沫化倾向，最后必然是最大的几家生存下来，从而导致其他小公司研发人员的分裂。我身边很多做游戏的人，现在忙着追逐金钱，忘了自己的初衷，失去了那一丝纯真，真是一种悲哀。”看来，这个“情”字不仅是他们制作游戏的主题，也成为他们做人的准则。

全美电脑游戏销售排行

2004年10月17日到10月23日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	模拟人生2	美国艺电	50美元
2	罗马——全面战争	Activision	50美元
3	Leisure Suit Larry：Magna Cum Laude	VU Games	30美元
4	Star Wars：Battlefront	LucasArts	50美元
5	使命召唤——联合进攻	Activision	30美元
6	模拟人生豪华版	美国艺电	20美元
7	毁灭战士3	Activision	50美元
8	使命召唤,,30美元	Activision	30美元
9	Warhammer 40 000：Dawn of War	THQ	50美元

记者点评：这次出现了奇怪的情况，美国排行榜公布的榜单赫然成了TOP9，难道是他们工作人员的纰漏……不过无论如何，上榜游戏可算是“百花齐放”，摆脱了几个月前两家公司垄断的古怪现象（美国艺电和微软），这才有点排行榜的样子。Activision公司借着《毁灭战士3》热销的余温，数款游戏同时出击，占据了榜单半壁江山；美国艺电的《模拟人生》系列依然强势，稳居榜首。值得一提的是，《模拟人生2》（中文版）已经上市，中国玩家终于可以领略一下冠军风采了。

游戏业拒绝"花边头条"！

■本刊记者 生铁

有次笔者和一位朋友聊起一家在国内深受小朋友欢迎的国外快餐企业。不知为什么，笔者对该企业的招牌人物形象存有戒心。笔者总觉得，他看起来很像一个外表慈善、不怀好意、专吃小孩子的那种变态杀人犯。那位朋友冷笑了两声，他说，可不要小看这些做大了的企业，它们其实全是"吃人不吐骨头"的主儿。

这句半是玩笑的话给笔者留下了深刻印象。

因为工作和娱乐需要，笔者常会上网查询一些游戏资讯，最近一段时间，对腾讯QQ的游戏频道印象不错，特别是它的"专题"频道，各种平台上的热门或经典游戏，都有集中介绍。对于腾讯公司，相信大家应该不用我介绍了。在腾讯的主页上，他们是这样定义自己的："……是中国最早的互联网即时通信软件开发商，是中国的互联网服务及移动增值服务供应商，并一直致力于即时通信及相关增值业务的服务运营……正逐步实现'创一流互联网企业'的远景目标。"

不过笔者很快对这家"创一流互联网企业"网站的印象发生了转变。一次笔者打开了游戏频道一个叫"游戏花边"的子栏目，扫了一眼标题，就觉得很不舒服。"模仿游戏 19岁少年多次猥亵抢劫少女"、"网下楷模网上色魔 优秀大学生在沉沦"、"女演员打网游被初识网友强奸"、"咬伤网友下体 裸奔出门告强奸"……

笔者统计了一下，在短短5000字的一个栏目首页上，出现"强奸"字样14次、"女网友"8次、"猥亵"5次、"轮奸"、"做爱"各2次，而"游戏"字样只出现过21次，"网游"出现过4次、"网络游戏"只出现过1次。笔者从事新闻报道业5年，写到这里已无言以对。数字摆在这里，我想其他的也就不用多说了吧……而在这个页面上所谓"热点图片"的链接，所附之图片更是无法言说。

同样的情况，出现在游戏频道的"游戏图库"区，它是仅次于"网络游戏"区的第二个游戏专区。其中各子栏目中的图片，又是什么样的呢？我们看了就知道了！

首页上接下来的几个版块的截图，本想依次加图注，不过截图摆在这儿，也没什么可说的了。

连动漫区都是女孩画像，难道"动漫"就没别的内容了吗？

←大家可以数一下，"游戏图库"首页出现了几个比基尼。

↓"特别推荐"有几张是游戏图片？

美女照片人人爱看，可是在一个网站的游戏版块里到处都充斥着肉色，总使人联想到"强奸眼球"这样的词汇。

笔者曾经亲自做过采访，知道几家"著名"门户网站做社会新闻的那帮编辑在上岗前都要接受1～2天的培训，培训什么呢？培训如何将新闻标题做得极尽恶俗之能事，以骗取点击率。如果是在社会新闻频道看到这种东西，也就忍了，可拜托各位，我进的是游戏专区啊！盗亦有道，即使是在万恶的资本主义国家，游戏网站和社会网站还是分得很清的。

据腾讯官方宣称，目前其QQ注册用户已达3.2亿，最高同时在线人数700万。在这3.2亿个注册账号的背后，有多少个18岁以下少年人的灵魂？有多少双18岁以下少年人的眼睛？就算你对中国青少年的心灵健康漠不关心，也不能这么毁自己公司里新闻编辑的人格吧？作为媒体，我们质疑并谴责这种行为！

还是说那句老话，"匠人成棺，不憎人死。利之所在，忘其丑也！"但是任何棺材店的老板，不能为了自己造棺材的买卖，拿耗子药当大补丸卖给老百姓，帮助别人多死、快死、早死！这可就真有那么点"吃人不吐骨头"的意思了。P

兵临城下

——论近期韩国网络游戏动态

■本刊专栏作家 海上劳工

时间进入2004年年底，中国网络游戏市场再次热闹起来，一大批产品不约而同地在这个时期进入公测或大规模内测。据笔者粗略统计，有10月30日开始公测的《开天》、11月1日开始公测的《永恒》、11月5日开始公测的《仙侣奇缘》、11月13日开始公测的《非常三国》、11月15日开始公测的《封神榜》、11月18日开始公测的《倚天2》、11月20日开始公开内测的《天之游侠》、12月开始公测的《航海世纪》等。这些产品在同一时期涌入市场，成就了中国网络游戏行业在2004年的最后爆发，《墨香》也是其中一款，它在风格上具有鲜明的中国特色，由此让笔者感觉到了韩国网络游戏产品对于国产游戏正在产生的越来越大的威胁。众所周知，由于地域狭小、人口有限，同时高速网络在韩国发展得非常迅猛，超过半数的家庭都已经使用宽带接入互联网并成为网络游戏用户。在韩国，在政府的大力推进下，男女老幼都已经习惯于使用互联网的各种娱乐方式，网络游戏也早已发展得门类齐全，各类人群都能找到适合自己的游戏产品和娱乐方式。同时，在各类网络游戏作品中，也都已经产生了在市场上牢牢占据统治地位的霸主级产品。因此韩国的网络游戏市场已经进入了饱和阶段，本土市场留给新公司和新产品的空间已经非常小。正是因为如此，除了少数投入巨大的超大作之外，目前韩国新上市的产品都已经无法采用按使用时间付费的方式来经营，而只能采用游戏免费，依靠出售游戏中物品的方式度日。在这样的情况下，韩国网络游戏必须向外扩张。而庞大的中国市场和中国玩家非常喜爱的武侠游戏类型就成为他们的必然之选。目前，一大批韩国制造的武侠网络游戏已蓄势待发。从制作水平上看，这些产品比目前国内市场上的同类国产武侠网络游戏普遍要高出不少。同时，韩国人制作中国武侠题材的网络游戏产品拥有以下几个先天优势：

一、技术先进。由于起步早，发展快速，加之韩国游戏产业能够兼收并蓄，吸引了美欧和日本的很多优秀人才，因此韩国目前在游戏制作技术方面进步得很快，虽然还不能站在游戏开发技术的潮头，但大部分游戏公司都能够熟练运用3D技术来构筑游戏世界，同时韩国在游戏美术上的实力也不得不让人佩服，由此带来的是游戏的临场感和表现力的大大丰富。

二、文化上的相通感。由于历史的原因，中韩两国在文化方面的差异并不大，韩国自古以来深受中华文化的熏陶，因此在文化方面不存在先天的障碍。韩国人对于中国的武侠文化也非常熟悉，

三、游戏开发和运营经验深厚。不可否认，韩国人在网络游戏的开发和运营方面是我们的老大哥。历经6年左右的高速发展，韩国人早已在网络游戏领域摸索出一整套成功经验，并凭借这种先发优势在世界各国攻城拔寨，来势凶猛。这种经验一方面体现在对于游戏系统的整体把握上，例如游戏的玩点设计、游戏各个体系的相互配合以及游戏数值平衡性的把握等，这些都是游戏策划的核心内容，也是决定一款游戏好不好玩的关键性要素。而这些都需要长期的游戏开发和运营的经验积累，在这方面国内的游戏开发力量无疑处于劣势。另一方面，经过长期的游戏运营，韩国人对于玩家在游戏中的需求和喜好有着很深刻的了解和把握。

由此可见，日渐饱和的韩国本土游戏市场正使韩国游戏产业越来越急迫地进逼中国，而本土开发商赖以安身立命的传统武侠题材也正在渐渐为别人所用。狼，总是存在，狼，真的来了……在兵临城下之际，我们所盼望的仍然是国产游戏永远自强不息，奋起直追。P

波胆浮海上
埋首一劳工

3721上网助手本期木马及恶意网站播报

病毒名称：Trojan.PSW.Mir.15.hook.enc **病毒类型**：木马病毒　**危害程度**：★★★★	**病毒名称**：BKDR_WOLLF.16 **病毒类型**：木马病毒　**危害程度**：★★★★
病毒特点：这是一个盗窃网络游戏《传奇》用户资料的木马病毒，采用键盘钩子Hook技术监听用户键入内容，该病毒包括多个变种版本，会发送受害者网络游戏密码到指定邮箱，并会终止部分杀毒及安全软件进程。	**病毒特点**：远程攻击者通过7614或33333连接远程受害者的系统。攻击者能执行MS-DOS命令行、列出文件及文件夹、创建文件夹、拷贝、改名、移动文件、弹出消息窗口、获取系统信息、结束进程、在远程机器上下载和上传文件、开启FTP、Telnet服务、监听SMTP、POP、HTTP密码、记录键盘输入、重启和关闭Windows、获取Win9X下的缓存密码、开关CD-Rom驱动器等多种操作。

名称	类型	特点	危害程度
若虎（Trojan.PSW.Rohu）	Trojan	该病毒通过病毒制造程序，生成病毒服务端，截取用户各种输入信息来获得各种密码信息。	★★★
Troj/Zerolin-A	Dialer	该病毒是VBS脚本，包含在一个标准的.html文件中，下载另一个恶意程序。	★★★
首页（Trojan.Win32.StartPage.pm）	StartPa	该病毒会修改用户主页，下载其他恶意程序，弹出广告窗口。	★★
Trojan.Win32.StartPage.eg	StartPa	该病毒会修改用户主页为C:\WINNT_h.html，并下载色情工具条。	★★

本期恶意网站举报排行榜：

网站名称	URL地址	举报量
搜索我爱	aifind.info	5030
AV图	v.avtu.com/3.htm	3951
kt88	www.kt88.net/ad-pop.asp?comefrom=adcom	3833

■类型：第一人称射击 ■上市日期：2005年第1季度
■制作：GSC Game World ■发行：THQ ■推荐度：★★★★☆

潜行者
——切尔诺贝利疑云

■北京 荒

1986年4月26日，前苏联（现乌克兰境内）切尔诺贝利核电站4号机组发生爆炸，8吨多强辐射物质倾泻而出，5万多平方公里的土地受到污染，320多万人遭受核辐射的侵害。事故发生后，发生爆炸的4号机组被当地政府用钢筋混凝土封闭起来，电站30公里以内的地区被定为禁区。

2006年4月12日下午2点33分，炽热的闪光照亮了切尔诺贝利地区，云层被银色的雷电蒸发，地震随之而来，许多人口鼻流血倒在路上。光爆中心位于核电站一公里外，很明显是某种试验导致了这场灾难；随后军队马上封锁了被白光照射过的地区，此处被称为“死区”……

2008年，辐射尘埃覆盖了广大地区，很多人、动物和林木因此而死亡。“死区”逐渐扩大到30平方公里，很多危险致命的变异生物在这里游荡，而骇人的异常现象也不时出现。据目击者说，其中有些变异生物似乎并非自然进化而来……

2010年，辐射逐渐减弱，一些人开始进入“死区”搜寻各种情报和异变体，他们被称作“潜行者”。

……

真是很棒的游戏背景，不是吗？这里有现成的核辐射、变异体、阴谋论、AK47还有伏特加，完全可以做个《辐射前传》什么的；另一方面，废弃的核电站、无尽的异型生物，这简直是天然的FPS靶场啊！当然，我们也可以在里面挖几个蜈蚣洞，让所有变异体都带上金币和破铜烂铁，足够把“死区”变成人工打点计数器和人妖们的伊甸园……哦，好吧，我只是在说冷笑话，现在还是让我们去看看聪明的乌克兰人是怎么做的吧。

从已经公布的那些华丽的预告动画里，我们可以看到这款游戏有着FPS大作所需的一切要素：画面、怪物、枪和流畅的射击感，同时它又与普通的FPS游戏有着很大区别。首先，这里并没有关卡的设计，而是用任务系统把整个游戏流程串了起来。GSC公司的制作组从《异尘余生》和《匕首雨》中得到灵感，把自由开放的RPG要素融入了FPS游戏。玩家一开始就可以在整个30平方公里的场景中自由行动：猎杀怪物还是寻找宝藏，杀人掠物还是探究真相，全随你高兴；而为数众多的NPC人物，更使得游戏的互动性变得异常丰富。在这里你动手之前可得仔细考虑，毕竟你所做的每件事都会影响到NPC对待你的态度。再加上一个曲折离奇、疑云密布的主线情节，你看，这和RPG有什么区别呢？

当然，区别是存在的，起码《潜行者》里可没有升级或是调配技能属性。制作方声称这是为了让游戏更富有真实性；他们还振振有辞地说：“玩家们在进行游戏的过程中，肯定会不断增长经验、熟悉操作、了解各种武器的性能，以至于射击更准确、移动更快速、判断更合理；而这，才是真实可信的经验升级系统……”

说到真实性，这些乌克兰小伙子可没少下功夫。他们曾数次到切尔诺贝利去进行实地拍照摄像——GSC公司所在的地点离那里只有1小时的车程，游戏中很多场景都是按照真实情况设计的。一个玩过早期Demo的前核电站安全官员说，他甚至在游戏里找到了自己的办公室。而昼夜更替的设计，更让人觉得自己置身于一个真实的世界之中。当然，作为一款科幻游戏，“死区”中也有些不同寻常的地

点。比如能在一瞬间就把所有活物撕成碎片的重力异常区，必须穿着特殊防护服才能进入的腐蚀性浓雾区等。

作为一名潜行者，你的工作就是和黑市买家、科学家以及军方打交道。你可以从他们那里接到任务，购买物品；也可以把从“死区”中找到的诸如重力异常体、变异菌落等异变物品卖给他们。当然，游戏中的潜行者可不只你一个，据说在“死区”中，这种不怕死的家伙大约有100多名。他们和你一样，会接受任务、买卖物品，如果你手脚不够麻利的话，刚接下的任务——甚至是最终任务——都有可能被别人抢先完成。另外我得提醒你，这些人可不是为了同一个目标走到一起的同志，在利益驱使下潜行者之间经常会爆发激烈冲突，其中也有不少已经欠下一身血债的狠角色。所以，如果你在野外碰到一个同行，在确保他没有敌意之前，可千万别放下手中的枪。

当然，在危机四伏的“死区”中，合作也是保存生命的有效方法，所以潜行者中也出现了一些组织，他们通常都有着各自不同的目标和准则。比如军方的潜行者，比较注重变异物品的收集和探索；而一个名为“使命”的组织，则立志要为清除变异生物而战。除此以外，还有“自由”、“原罪”等行事各异的组织，在这片无法地带中行使着自己的“天条”。在游戏中，你将有机会加入自己喜欢的组织，并从中得到一些特殊的好处。

受高强度的辐射影响，“死区”中的生物大都变异成了危险的怪物。它们不但有发达的肌肉和尖牙利爪，有的还进化出了心灵感应、意念移物的功能；一些在食物链上占据高位的异形，甚至拥有心灵控制、隐形等可怕能力。在这种危机四伏的地方，每一步都得多加小心才行。有趣的是，游戏中的怪物似乎有着真实的食物链设计，不同种族的怪物之间也会产生争斗，比如盲犬和变种侏儒就是天生的死敌。

游戏中的武器都是根据真实枪械设计的，从久经考验的贝雷塔92FS、AK47，到还只是概念枪的FN2000一应俱全。你还可以花钱从黑市买家手里搞到消音器、榴弹发射器、瞄准镜等附件，以增加武器性能。为了增加游戏的真实性，设计者们还引入了饮食和睡眠的概念。如果长期没有进食或睡眠，将导致全身虚弱，行动缓慢，连手都会颤抖进而影响射击的准确率，到最后甚至可能直接昏倒在地。当然，这些问题也会影响其他潜行者和怪物。如果你在路上碰到个呼呼大睡的家伙，嘿嘿，就不用我多说了吧。

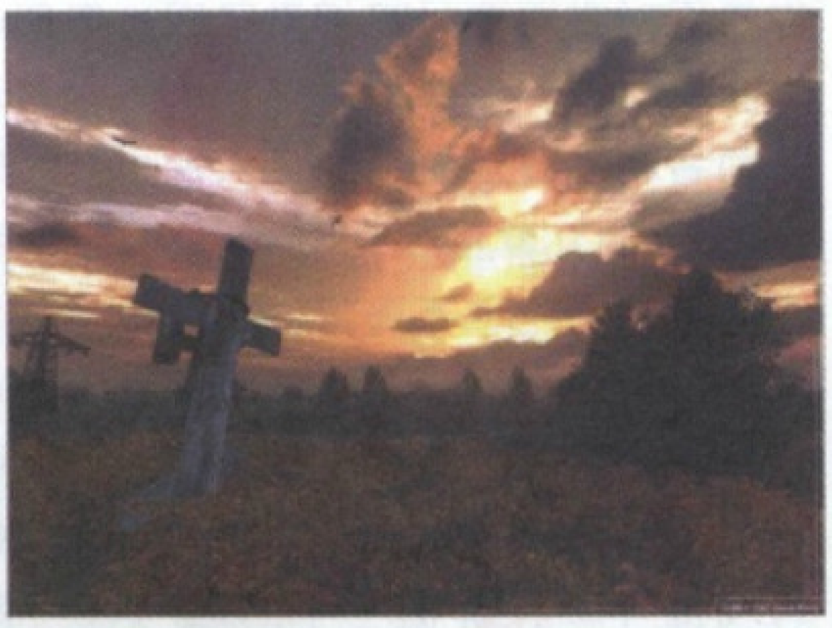
在游戏中，你所能随身携带的道具是有限的，而且还分为带在身上和放在背包里两种情况。身上的物品可以随时取出，但想拿背包里的东西就需要一点时间了。所以，如果你不想当着变种侏儒的面，蹲在地上翻子弹的话，最好还是事先合理安排一下道具的摆放。

游戏中还为玩家提供了各种车辆。你可以开着它们快速移动，可以用来储存物品，有时也可以当成武器横冲直撞。当然和真实世界一样，这些车辆都会受损，也需要添加汽油，所以还是小心使用为妙。另外，你别以为坐在车里就有了安全保证，按设计者的话说，民用车辆的钢板对步枪子弹来说，不过是一层纸而已……

对于现今的FPS游戏来说，多人联机模式是必不可少的。本作支持最多32人联网，游戏除了“死亡竞赛”、“分组对战”等常规模式外，还有“Stalker VS 异形”等新颖模式。

如今的FPS游戏，画面不好是绝对不行的，所以最后还是得提一下该款游戏的画面。据称这款游戏使用了专门研发的X－Ray引擎，全面运用DX9的各项功能，每帧渲染300万多边形，采用第2代顶点光影单元技术，全动态光照、柔和动态投影……好吧，其实我也不知道这是在说什么。总之，从官方公布的游戏录像和截图来看，画面的细腻程度绝对不逊于Doom3和即将发售的《半条命2》。无论是建筑还是枪械都很精致，而室外场景更是非常漂亮，尤其是天空中云彩和霞光的处理，简直和摄影作品一般无二——相对来说，怪物和NPC的造型倒不怎么让人惊艳。总而言之，想来这款游戏又将是一个让人又爱又恨的“显卡杀手”了。

新颖的FPS/RPG游戏方式，漂亮的画面和那真实而又恐怖的“死区”世界，这些要素的融合使得本作的每个像素里都写满了“大作”这两个字。不过可惜的是，根据其发行商THQ公司的最新公告，为了进一步优化游戏画面，游戏将推迟到2005年第1季度发售。想来这是“避开Doom3和《半条命2》风头”的另一种说法，但无论如何我们也只能等到明年才能体验到“切尔诺贝利的恐怖疑云”了。P



■类型：第一人称射击 ■上市日期：2004年12月7日
■制作：Starbreeze AB ■发行：Vivendi Universal ■推荐度：★★★★☆

星际传奇2——逃离屠夫湾

■北京 JHVH

这是一款什么来头的作品？

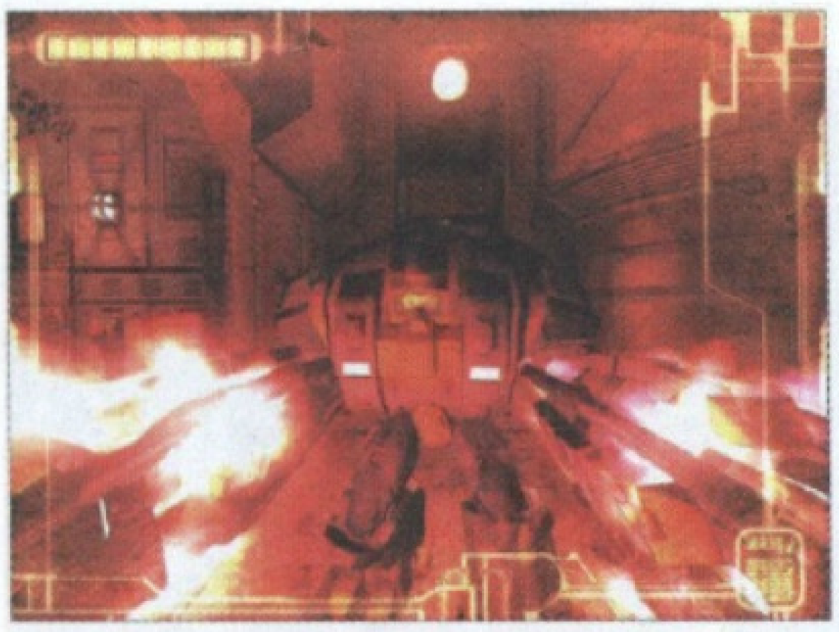
今年的FPS类游戏阵容是华丽的，令人兴奋的。传说中的大作纷纷亮相：Doom3带着令人惊异的动态光源和阴影容差技术狂秀自己的引擎；Far Cry在一个风光秀丽的小岛上，展示给我们像素着色引擎的鲜亮效果；还有，就在11月隆重登场的以高精材质和Havok引擎作为重头戏的《半条命2》(Half-Life 2)。且不论SWAT4的复活，欲与Doom3、Half-Life 2一较长短的F.E.A.R预定在明年年初发行吸引我们的视线，Console平台也终于跃出了《光晕2》（Halo 2）这样的怪物级神作供人膜拜。就在这样的FPS类型游戏争相登台时，VU Games又亮出了一张王牌——《星际传奇2——逃离屠夫湾》（The Chronicles of Riddick：Escape From Butcher Bay，以下简称《逃离屠夫湾》），加入到这场八仙过海、各显其能的混战中……

我想这款游戏大多数人未必听说过，但其试玩版在旧金山举行的WCG上一公布，其优异的品质就引来诸多媒体的关注与报道。它是今年XBOX平台上的一匹“黑马”，从发售日起短短2个多月时间内，就从一个之前默默无闻的游戏登上了北美销售排行榜的第6名，一下售出130 000份，不能不说在这个大作横行、不砸钱大力宣传就可能淹没在新作中自此被人遗忘的时代令人瞠目。如果我再告诉你，这款游戏是改编自喜欢耍酷的好莱坞新贵文·迪塞尔票房一般的3流科幻电影《The Chronicles of Riddick》（星际传奇2）系列，你是否对它更要另眼相看了呢？电影改编游戏一向在玩家心目中代表着快餐化的商业垃圾。没错，以往它们大都是这样的。可近几年来随着《指环王》三部曲同名动作游戏的走红，大家也开始略为减少了对这种商业行为的厌恶感。如果说EA的几款动作游戏有其游戏性和图像表现上的过人之处，同名电影的优秀品质和名气也不可低估地起到了推波助澜的作用。可是，《The Chronicles of Riddick》系列的第一作《Pitch Black》早在2000年就上映过了，而《The Chronicles of Riddick》也只取得了5000多万票房的惨淡成绩。XBOX版又比同名电影早上市10天，无论怎么看《逃离屠夫湾》都不可能从原著电影上借到《指环王》哪怕一半的运气，可是这款揉和了FPS和AVG元素的综合游戏，出人意料地展现出一流的声光效果和近来少见的动作游戏高品质，而一举扫清电影的失利对游戏推广带来的阴霾。

背景

游戏的剧情很聪明地选自电影情节之前，也可以说是电影的“前传”。游戏的背景讲述了主角——星际逃犯雷迪克，被其老对手——赏金猎人约翰斯抓住并卖给银河中最臭名昭著的监狱“屠夫湾”后，雷迪克如何逃出升天，并获得那双在漆黑的环境中仍然目光如炬的“光眼”的故事。

那么游戏如何吸引玩家陷入其中不能自拔呢？多线式的结局提供了游戏的可重复性，开放式的游戏方式赋予了玩家更多的尝试可能。游戏注重多种元素的整合，包括刺激的第一人称射击战斗，小心翼翼的潜行快感，动作与冒险的完美体验，探索和解谜，乃至令人热血沸腾的一对一肉搏战。这些元素以往在任何一个方面做



得足够好都可以吸引眼球，并引来大量的跟风者。而本作把它们巧妙地融合在一起而不突出任何一个关键元素，使它们相得益彰，大大增加了游戏的可玩性和深度。

游戏的背景就发生在阴暗、潮湿、环境险恶的“屠夫湾”监狱，雷迪克会运用他特殊的感官能力在这个地狱般的钢铁牢笼里周旋和生存。和大多数此类游戏相比，令人感动的是，游戏中的NPC都拥有自己的名字、声音和独特的相貌性情。你并不是窝在监狱里时刻只想着勒断看守脖子的莽夫，你可以和同宿的狱友交流和互动，接受并完成他们赋予的各种任务，得到一些回报。怎么样？你是否有了些在玩《上古卷轴III——晨风》这种开放式RPG的感觉呢？雷迪克可以使用多种武器进行战斗，包括匕首和拳头以及从看守那里抢来的枪械武器。无论是与对手进行冷兵器的角逐较量，还是热兵器的游击交火，他们都那样刺激和硬派：飞溅的鲜血和惨叫声充盈着周围的环境，流弹射中钢铁墙壁后慢慢冷却的弹孔，将一个真实冷酷的游戏世界呈现在玩家面前。

高质量的声光影音

应该说，本作的画面质量在XBOX的游戏中是数一数二的。在材质技术上要归功于法线凹凸贴图，这也是Doom3获得令人惊异效果的秘密之一。法线凹凸贴图可以非常细致地展现材质的光影效果和阴影细节，同时又会减少物体本身达到如此效果的多边形数量要求，给系统减轻了不少负担。尤其难得的是，法线凹凸贴图可以在物体上展现随光源变化的凹凸效果。本作的帧速虽然不能稳定在60fps，但也不会相差太多。总体来说游戏的引擎是优秀的，这在游戏的截图中可见一斑，其光影效果甚至可以假乱真到Cosplay一把Doom3的水平。玩家有机会体验到像《细胞分裂》中Sam Fisher一样，在黑暗的环境里做到眼观六路。当然，这是靠雷迪克的“光眼”异能；同样，当启动这个视觉模式后，如果被对手用强光刺激，就会像CS里中了闪光弹一样变成睁眼瞎。当然，游戏中也有手电筒，你在庞大的钢铁监狱中探索管道时可以广泛应用到它。它所带来的光源效果令人感动，你也很难发现游戏中环境衔接的小瑕疵。而声音部分支持杜比5.1环绕声道，从背景音乐到轻微的人语音效，都能让人感到犹如身临其境。这些还只是其XBOX版的水平，当今PC平台的图形和声音环境，显然可以更好发挥这些高品质影音标准。最后说一下，文·迪塞尔也亲自为游戏中的雷迪克配音，那低沉的吼叫声足以让观看过电影的玩家们一下就进入角色。

移植过程的盼望与担忧

移植过程中唯一令我担心的就是XBOX版精彩纷呈的肉搏战，可以说游戏很大部分的吸引力，就在于充满深度的徒手格斗。它上手简单却变化丰富，熟练掌握后给予对手的牵制和打击，会令人感到乐趣无穷。它是如此充满力度而让你获得满意的手感，它甚至还包括时下格斗游戏里强调心理战的返技！当你成功化解掉对手来势汹汹的攻势，进而一拳把他打向一边时，那种成就感不下于用结城晶玩出一套“崩击云身双虎掌”。然而，XBOX这有趣的技击系统是通过手柄上的双摇杆来实现的，而PC版则归于传统的W、S、A、D键和鼠标控制。虽说这样的操控方式也能玩出《星球大战——绝地学院》中绝地武士们的

精彩招式，但PC版的操作并不能还原XBOX版那有节奏的、多样式的进攻套路。好在PC版也有可喜之处，拜时下PC硬件的性能，游戏将呈现XBOX版无法比拟的清晰的图像。XBOX版所表现的法线凹凸贴图和炫目的实时光影、缥缈的雾化和爆炸烟火这些粒子效果、大气动听的配乐和细腻的音效，我们有理由相信，PC版将会做得更好。仅光影的渲染而言，甚至有可能与Doom3比肩！而且PC版有可能添加XBOX版缺失的多人游戏方式，只要开发小组能针对PC手柄做出优化来达到XBOX上的操控水平，相信这款游戏会远比《光晕》移植得更成功。

开发小组介绍

这款游戏是由来自瑞典的Starbreeze小组开发制作的。这个小组曾经开发过有着极其优秀画面和较高难度的动作游戏《光暗包围战》（Enclave）。因为操控的简单，使它的XBOX版和PC版并未引起足够的重视；但是接触过的玩家们，一定会对其出色的声光效果和华丽的哥特风格的关卡有很深印象。并且游戏也在最大程度上照顾了爱凑热闹的Lightuser和有着强烈收集癖、追求完美破关的Hardcoreuser。关于后面一点，从本作的制作上，文·迪塞尔本人建立的虎狮工作室（Tigon Studios）也广泛参与了制作就能很好地证明了。有传闻说，文·迪塞尔就是一名有多年经验的D&D桌面游戏核心玩家。本作所受到的广泛好评，也令Starbreeze在未来的创作历程中赢得足够的尊重和关注。

总结

如文章开头所说，今年是FPS类游戏高产且高质的一年。在乱花渐欲迷人眼的诸多选择中，有一款“黑马”并不太显眼，但它显然具备了足以和一线大作旗鼓相当抗衡的实力。在“咀嚼”完那些被捧到天上去的大作之余，你有必要尝试一下这款一定会给你带来意外惊喜的游戏。它的精美定会令所有之前小觑它的玩家汗颜。P

■类型：即时战略 ■上市日期：2004年12月1日
■制作：CDV Software ■发行：CDV Software ■推荐度：★★★★

Rolling Thunder

闪电战——雷霆万钧

■北京 北陆信越

战争是游戏永恒的主题，人类以狂热的信念来支撑各自的理想，在道德与理智的边缘自相残杀。即使到了今天，我们还是无法忘却那场人类史上最大规模的战争，如同二战初期闪电战给人们带来的强烈震撼。

作为二战题材即时战略大作《突袭》的完美“继承人”，《闪电战》的出现的确让玩家们眼前一亮，也被玩家们称赞为“最真实的二战游戏”。CDV为了巩固自己即时战略的霸主地位，在《闪电战》上市6个月之后，就迅速推出其资料片《闪电战——燃烧的地平线》，并且很快又公布了《闪电战——雷霆万钧》的消息。

游戏设计者希望《闪电战——雷霆万钧》能够保持游戏一贯节奏明快、实时动态的对战风格，因此，游戏画面做得更加逼真且完全符合史实；游戏剧情也将继续着重于二战的细节部分。这次玩家将追随美国著名将领巴顿一同辗转于欧非战场，战斗历程将跨越7个城市，完成18个任务，其中还有8个独立的任务关卡。根据最近官方公布的游戏截图来看，玩家们很有可能从北非登陆战或西西里岛登陆战开始，跨越地中海后在欧洲追随巴顿将军突入布列塔尼半岛和法国中部，并在法莱斯战役中重创德军；之后从阿登战役中救出围困在巴斯托涅的美军，最后突破齐格菲防线，强渡莱茵河，最终进入德国腹地。

本资料片的开发并未采用正处于开发阶段的《闪电战2》的3D引擎，而是沿用了老的游戏引擎。不过开发者重新绘制了极其精美的游戏地图，并且设计了许多新的建筑物和各种单位物体材质，让战场看起来更加真实。这将是比《盟军敢死队》手绘地图更加细腻的游戏场景，物体的细致程度也大大超过“盟军”系列。小到地上散落的军用物资，大到各种桥梁和建筑物，每个细节都令人满意。

在游戏中你依然可以看到坦克碾过沙地所留下的履带印，机关枪扫射壕沟所激起的尘土，以及房屋碉堡被炸得支离破碎的爆破场面。你甚至会看到战壕里的士兵正猫着腰快速移动，并不时探出头来向敌人射击——不同武器的射击会产生不同的爆炸和火焰效果，一切跟真实的战争一样。游戏中的作战单位，尤其是坦克装甲车辆的涂装，严格参照历史真品原样复制，甚至每个兵种和各类武器装备在游戏中的出场时期，也尽量和历史相吻合。

同时，游戏中附带的一套功能强大的关卡编辑器也将初现端倪：玩家可以亲自动手设计关卡地图，并且把它们插入到自己定制的战役中。据说这套编辑器与设计师们开发《闪电战》时所使用的工具一样。编辑器功能十分强大，使用起来也很简便，跟其他“傻瓜”编辑器一样，玩家只要选定物体将它拖到地图上即可。这样，我们自己动手就可以在短时间内轻松地绘制出一张布满了山丘沟壑、森林湖泊密布的复杂地图。玩家还可以使用一个3D建模工具，将自己设计的模型输入到游戏中。

《闪电战》摒弃了即时战略游戏中的资源采集、建筑物建造等经济模式，让玩家将精力全程投入到指挥官所要考虑的事情上——也就是如何消灭敌人和占领区域。也许战争中最重要的就是如何以最快的速度消灭敌人，只有完全领悟到闪电战的内涵，你才会懂得什么是战争的快感。

■类型：即时战略 ■上市日期：2005年1月3日 ■推荐度：★★★★
■制作：1C Company ■发行：Codemasters

战场指挥官
——欧洲战场1939～1945

■上海 龙神将

赵本山曾在他的小品里讲过一句极有名的台词："小样儿，你就是穿上马甲我也一样认得你！"这句话后来在网络上被拓展为一个新生名词：换马甲。今天要为大家介绍的这款游戏可是换马甲的高手：它曾以3个不同的名字连续参加了3届E3大展……游戏的最新名字叫做《战场指挥官——欧洲战场1939～1945》，是一款由俄罗斯人开发出来的二战即时战略游戏。

对于一个小品而言，换马甲可以是个经典的包袱；但对于一款游戏而言，来回地换马甲则不见得是件好事——这款游戏就差点由于反复延期和换马甲而被玩家们所淡忘。现在我们来看看这款游戏到底表现如何吧。

在游戏的单人任务中，玩家一共可以在28个不同的地区执行60多个战术任务。这些战术任务中既包括了较大规模的野外运动战、阵地进攻战和城市巷战，还包括了伏击、救援和巡逻侦察等小分队作战。它们分布在波兰（1939）、法国（1940）、东线和西线这4个章节里，玩家在完成任务后即可用奖励分数来购买新的作战单位，从而为下一场战斗做好准备。至于游戏的联网模式共有3种：死亡模式、占据模式和夺旗模式，最多支持8人同时联机。另外，服务器会有年份的选项。如果选择了1942年，游戏中的作战单位或武器必须是1942年之前出现的，1943以后的作战单位或武器则不会出现在游戏中。

这款游戏的特色之一在于其演绎历史的真实性：1C Company收集了大量的二战武器历史资料，参照真实的武器设计草图和技术参数，制作了300多种轻重武器和运输工具的3D模型。此外，1C Company还收集了二战时期的大量地质资料、地形图和航空照片来设计游戏场景，力求再现那个已经消逝的时代氛围——二战时那惨烈的死亡气息！

对游戏角色的人性化处理，也是这款游戏的独特之处：玩家在战场上最多可以指挥50名士兵。请注意，这些士兵可不再是以往同类游戏中那种无斗志的炮灰了！游戏中给每位士兵都设定了5种不同的属性：勇敢、力量、智力、灵巧和士气。在这5种不同的属性中"士气"最为重要，因为它直接影响士兵的综合作战能力。部队中的每个士兵都有各自不同的技能：驾驶、射击和指挥。要想夺取胜利就必须根据士兵们的能力来分配任务，例如狙击手负责狙击敌军、工程兵负责修桥补路等。游戏中还注意到新兵和老兵的区别：士兵拥有经验值，当经验值达到一定数值之后就能够学到新的技能。别忘了，在战争中老兵才是部队中的骨干啊……

总体来说，这款游戏结合了《近距离作战》、《盟军敢死队》和《闪电战》等一系列游戏的特色。在具体作战中，强调通过部队成员之间的配合来夺取胜利，这也是游戏名称《战场指挥官》的应有之意。此外，这款游戏在对普通士兵角色的刻画方面也做得比较有新意，令玩家不再以对炮灰的态度来看待自己的士兵。但就游戏画质而言，其表现还不尽人意，令人对其长达4年的开发周期感到困惑。P

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2005年1月 ■推荐度：★★★
■制作：杭州二元科技有限公司 ■运营：杭州二元科技有限公司

■北京 safer

富足和平的生活，本来应该使人们过得幸福安定。但似乎总有一些人，富足的生活像是滋生贪欲的温床，不但不心满意足，反而希望拥有更多——这些我们俗称的野心家们出现在了古老的东方大地上。

在这个东方世界里，共分为东洲、西洲、南洲、北洲、中洲和海洲6个国度，每个国家又分成东、南、西、北4个区域。好战者和野心家们把这块原本平静的大陆变成了一个巨大的战场，连年的战火令原来的富庶之地也变得人烟荒芜，人们为了生存下去不得不拿起武器捍卫自己的家园。作为英雄出现在游戏中的玩家，你的任务就是让和平重回大地，让文明社会再度回归到这块大陆上。

玩家可以选择6个不同的国家作为自己的祖国。这几个国家各有特色，西洲、北洲拥有丰富的矿产及高档药材，如金矿、乌铁矿、玄铁矿、冰川雪莲、千年雪参等；南洲、海洲拥有很多宝藏，如绿宝石、蓝宝石、通灵宝玉等，同时还盛产防毒、治疗创伤的药材；中洲交通便捷，作坊工业发达；东洲相对缺乏资源，但其国民的打造技能却是世界一流，想得到一把利器到这里来绝不会空手而归。

本作中设有昼夜的概念，游戏时间设定为现实时间的1/5。时间系统在界面上用“子丑寅卯辰巳午未申酉戌亥”十二地支表现，对应时间系统的变化。每个地图区域为一个对象，设置不同时辰所对应的不同明暗参数。当游戏中的系统时间变化时，地图的亮度也会随之改变，形成昼夜更替的效果。

现在的网游常常是“出门就打怪、打怪就升级、升级就加点、加点就换装备、换了装备再打怪”的循环，可见在游戏中经验值是很重要的。但在本作中，不仅杀怪能挣得经验点，玩家的在线时间、交易次数、交易量、杀怪物、招兵买马、参加活动（如比武、考取功名）等会直接影响到经验值的增长速度。所以，也许你在野外辛苦杀了半天怪，却不如人家坐在城里完成一个任务或是参加一次比武来得经验值多。

既然游戏有国家之分，自然少不了帮战、城战乃至国家这些大大小小的集团争斗。玩家从最基本的小兵做起，层层晋升。在《帝国传奇》里，一个校尉级别的将领配给1个步兵，骑尉配给2个，都尉配给3个；将军以上级别则配备骑兵跟随，最多的可以跟随5个骑兵，这样大摇大摆地走在城中是不是很威风？如果熬到当上国王就会受到万人膜拜，不但拥有国王特权，还会得到代表着权力和地位的王袍和权杖。这可不仅仅是装饰品，王袍和权杖还是具有巨大威力的物品哦。

游戏的操作十分简单，界面也设计得方便合理。游戏的画面和音乐音效方面做得可圈可点；在风格上没有走时下流行的卡通风格而是采取了较为写实的手法，描绘了一个真实的世界。从游戏截图上可以看出，虽然人物比例略为偏小，但场景制作得十分细腻悦目，色彩鲜明。

《帝国传奇》，缔造属于你的传奇！

■类型：角色扮演 ■上市日期：2004年12月 ■推荐度：★★★☆
■制作：成都众心 ■发行：智冠电子（北京）有限公司

杯觥交错，开怀畅叙。谁曾想，就在“三十六手蜈蚣鞭”金盛煌的60寿宴上，在四大名捕之一的铁手、“神捕”柳激烟、“铁锥”庄之洞等众高手的眼皮底下，咫尺之隔的内室里竟发生了一桩命案……

究竟是谁在这个喜庆的日子遭人毒手？又是谁胆敢在那么多英雄好汉出席的寿宴上出手呢？这后面又包含着什么样的阴谋？《四大名捕之铁手》将为我们演绎一场正义与邪恶的交锋，编织江湖的爱恨情仇。

豪饮千杯男儿事，百战江湖一笛横。许多玩家心中都有着浓厚的武侠情结，正如有中国人的地方就会有武侠小说的存在，各种知名武侠小说也一直都是电脑游戏热衷的题材。《四大名捕》是温瑞安的成名作，开创了公案与武侠相融合的风潮，也奠定了温瑞安新武侠第4人的地位。《四大名捕》持续写了近30年，据其改编的电视剧和电影也难计其数。

《四大名捕之铁手》由成都众心开发制作。这家公司曾经成功开发了《风云》、《三国群英传》、《少女魔法师》等一系列游戏软件，制作经验十分丰富，在玩家中也享有较好的口碑。

作为智冠近期推出的又一单机力作，《四大名捕之铁手》曾在网博会上亮相，为玩家展示出一个纯手工水墨打造的武侠世界。

文章开头描述的案件引子将是游戏的主线案件之一：沧州四条龙。其他三大奇案“四大天魔”、“幽冥山庄”和“血狱逃龙”也十分精彩曲折。如果玩家按照一定顺序结案后还将进入隐藏的最终大结局，非常值得期待。游戏所有情节的主角将由铁手一人担当，原作中的冷血和追命都没有在游戏中出现，无情也仅仅客串了几个情节而已。这样的安排虽然令人有些遗憾，但是游戏情节也还算紧凑完善。

游戏场景将全部采用水墨山水式的国画风格，缥缈动人；浓浓的北宋之风呼之欲出，让玩家心动不已。无论是幽冥山庄的诡异峋嶙，还是江南水乡的娟秀柔媚，无不表现得淋漓尽致。游戏还采用传统全开放式RPG地图，玩家将在13个风格各异的城镇之间穿梭往来，并且游戏人物造型都采用Q版风格，在大地图上行动时十分夸张可爱。战斗动作经过特别设计，极其流畅华丽，举手投足间显示出深厚的设计功底。充满中国传统特色的音乐，也会根据不同的游戏场景相应变换，颇为悠扬动听。

整款游戏中的秘籍虽然只有10种，但是包含着4种武技、4种内功和2种轻功，要把它们收集齐全可不是那么容易。据悉本作中还充满许多ACT游戏的元素，操作简便。由于战斗模式是混战，玩家也可以通过灵活的跑位，造成敌人之间互相伤害，十分有趣。总体来看这款游戏的风格非常轻松休闲，玩家可以不费太多脑筋就可以欣赏到《四大名捕》中精彩的小说情节。

豪侠四海，顶天立地。此时正是扶弱幼救急难，浩气丹心昭日月，快来与铁手一同杀恶济民，快意一刀，岂不乐哉。

■类型：竞速 ■制作：EA Canada ■发行：EA ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：CPU 1GHz、256MB内存、64MB显存

迷失在华丽的子夜——《极品飞车之地下狂飙2》

■晶合实验室 fly

灯火辉煌的大街上却空无一人。

想当年，Doom3刚出来的时候，我被它的名气唬住了，没有敢把效果开到Ultra爽一把。如今这《极品飞车之地下狂飙2》（以下简称NFSU2）的Demo出来了。当年，1代虽然画面够灿烂，但也没到效果全开完全不能玩的程度，所以在Demo里不假思索便效果全开，分辨率调到1280×960。没返回游戏便觉得不对劲，切换菜单的速度都慢得要命，暗叫一声不妙——果然，进入游戏之后只维持在10～13帧之间。怎么说也是P4 2.4GHz、1GB内存、GF5900XT的配置啊，从《波斯王子》到Far Cry，从Doom3到今天的《地下狂飙2》，现在的游戏真算是毁"机"不倦。

华蓁士同志在牺牲前喊出了一句口号——Freedom!

此次NFSU2的最大改变就是完全自由、开放。1代虽然所有赛道都集中在一个城市，但仍按几种赛车方式被硬性分成了若干线路，而且比赛一场接一场，搞得疲于奔命且容易厌烦。2代不同，它类似于GTA，提供了一张完全开放的城市地图。你开着赛车可以在夜晚的城市中自由奔驰，以风驰电掣的速度观赏美妙夜景也是一种不错的享受。当然，相信这不是你的最终目的。城市中有大量的事件点，在城市小地图上看得见的有3种：Car Lot（车店），以浅蓝实心圆点表示，在这里可以买到各种赛车，值得注意的是，每种赛车的仪表盘样式都不相同；Circuit（也就是跑圈啦），传统赛车项目，以紫色空心圆圈表示，比赛后可以得到一定积分；Drift（甩尾赛），以绿色空心圆圈表示，是最痛苦的比赛之一。1代曾有手指硬到不能弯曲的时候，不过本作不再采用孤立的封闭赛道，而仍然是城市里的一段弯曲路面，所以会有过往车辆，难度增加不少。至于1代中的直线加速赛、死亡赛可能由于是Demo的关系尚未出现。另外地图中还有一些隐藏地点。每当你发现一处隐藏地点，还会有额外奖励加分：Performance Shop（就是赛车改装厂），包括发动机、传动系统、刹车系统等都在这里进行升级改造，发现后会以深蓝实心圆点标示在地图上；Body Shop（车身改装厂），包括前盖、侧翼、尾翼等车体的个性改造，发现后会以绿色实心圆点标示在地图上；Car Specialties Shop（个性化改装厂），包括底灯、车灯、贴膜等外观改造都在这里进行，而且还多出许多奇怪的改造项目。比如Hydraulics，看起来似乎像水压减震系统，此改造厂发现后会以黄色实心圆点标示在地图上；Graphics Shop（外观改造厂），包括车漆、车身贴图等改造项目，发现后会以红色实心圆点标示在地图上。找不到也没关系，城市中可随处见到提示信息，只要穿过去就会有"短信"提示，告诉你哪条路有什么商店，它的标志灯是什么颜色。这下可够玩家们忙活的了，一边开车一边还要观看小地图；一边躲闪来往车辆，一边还要做出点花样动作加积分，游戏难度大大提高。只是受Demo限制，不知道城市地图到底会开放多大；会不会还有其他的改装厂，或者说同类的改装厂有没有特色产品等，这些都要等到正式

这个这个，算是MM么？

奇怪的水压减震系统，让我的赛车像青蛙一样乱蹦乱跳。

这个我最拿手，让AI自己撞NPC。

版出来才能揭开谜底。

游戏中还有一种隐藏赛车模式——在小地图上你可以看见2种颜色的小三角：绿色的是你自己，桔黄色的是其他赛车。当你追上一辆赛车时，对方会向你发出追逐挑战短信。若你接受，两车便展开追逐赛，不限赛道，谁在前边谁就是赛道路线决定者；而屏幕上会显示两车之间的距离，当拉开到一定程度，胜利者就出现了。这可能是直线加速赛的取代方式，也可能是一种新的比赛模式。

山丘之王走下祭坛的时候大吼了一声——Brilliant!

如果说Doom3强调的是影子，是黑暗给你带来的恐惧感，那么NFSU2强调的就是光线，给你带来强烈视觉冲击的光线，把你晕眩在游戏里的光线，比1代更复杂、更多样化、更绚烂的光线！相对于1代，游戏明显加强了对城市背景的渲染。如果机器强到能效果全开，那么城市夜景的纵深还是很远的。远景山坡上点缀的星星灯火，中景层层高楼大厦披挂的霓虹灯，近景路两边五颜六色的彩灯，随着你在城市中央飞驰而过，各种颜色迎面而来，塞满了显示器的各个角落。游戏中还特意增加了下雨的天气效果。当雨点落在“屏幕”上，水珠形成的特殊凸透镜弯曲效果显得异常透亮，感觉很真实。就是不知道游戏中有没有提供雨刷器，也不知道还有没有其他诸如下雪甚至冰雹的天气效果……

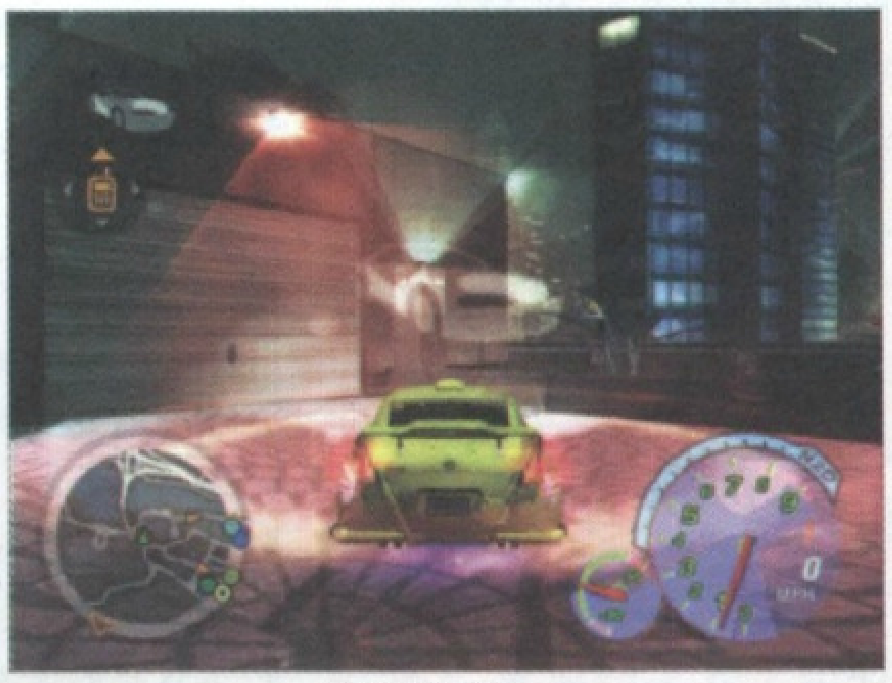
不知是不是Demo的原因，游戏做出了一些令人费解的改动。首先路面的反光效果被大大削弱，再也不像1代那样犹如泼了水的玻璃板一般，看起来真实了一些，同时也把赛车底灯的颜色效果大为突出。其次，车身的反光不再采用动态光影效果而改为静态。这样做的后果便是，赛车显得死气沉沉，在风驰电掣中缺少了那么一丝灵气，只有尾灯在你眼前晃来晃去。最后，除了赛车以外，令玩家头疼的满大街跑的民用车，特别是货车，无论从模型、贴图还是光影，都相当粗糙，在周围华丽的灯光照耀下显得那么不协调。应该说，NFSU2在背景环境的模拟上，无论是整体效果还是细节处理，都做得相当出色，甚至出现了动态的喷泉和透明的玻璃房，这都是在1代中见不到的。而对点光源的大量运用，更使得赛车中的光源拖尾愈趋华丽。在开启氮氧喷射器的瞬间，赛车尾灯犹如一道红色的火舌笔直地喷出半个屏幕，那种速度激发感实在爽快极了。但是作为游戏表现的主体——赛车，无论是整体还是细节都差得太远，实在连1代都不如，更别提1代中那引起轰动的领车MM。2代中不要说展现天使面孔，就连魔鬼身材都看不出来；身材比例失衡，面目可憎，简直惨不忍睹。笔者当时看了就倒吸一口凉气，感慨这MM离Logo画面的CG形象相去甚远。希望这些问题都是Demo中未完成的部分，否则就有些令人失望了，同时也可能预示着“地下狂飙”系列开始偏离以车为本的道路。

继承与发展

本作仍然秉承1代的改装和夜晚两大特色，同时在游戏性和画面上继续加强（赛车效果部分姑且看作未完成）：增加可改装的种类，扩展地图面积，提高赛车自由度，使得赛车不仅是项运动，也可以成为一种娱乐。而在游戏难度上，看起来2代将会在对抗性上有所提高。也就是说，AI对手更加强悍、路况更加复杂。你需要经常在城市里转悠，熟悉每一条街道的名称和位置，以及是否有可抄的近道；商店和改装厂最近的行走路线也需记牢。而在操作性上，仅从Demo来看，游戏继续降低了翻车率，除非被撞飞，否则即使90°横起来最终还是会复位。但是控制难度似乎有所提高——一个不小心就要在原地转上N圈，看来想玩好NFSU2还需要适应一段时间。游戏还增加了短信接收系统，说白了就是在线帮助系统。里边包含了任务提示、游戏提示、地点提示、特殊事件等一系列你感兴趣或不感兴趣的东西，总之就是怕你不知道。

仅仅通过Demo我们也许看不出什么，游戏的积分系统和经济系统现在仍然搞不明白；赛车方式种类、城市大小、改造种类也是未解之谜。Demo的成功之处让我们欣喜不已，其失败之处却反而让我们有所期待，还是那句老话，让我们拭目以待吧。P

华丽的江边雨夜景。


赛车改装厂。

上市游戏热报

■晶合实验室 fly

本次的好游戏不少，精品级的作品也不在少数，这里推荐给大家玩《怪物史莱克2——团队行动》（Shrek 2：Team Action）。其画面清新，对白幽默，实属老少咸宜、居家旅行之必备游戏。解谜游戏大作《亚特兰蒂斯的进化》（Atlantis Evolution）也登场了，不知怎的，这款游戏笔者玩起来却有些头晕。相对而言，《小锡兵——亚历山大大帝》（Tin Soldiers：Alexander the Great）就属于下游作品了，比较适合钟情于战棋的玩家。

亚特兰蒂斯的进化
Atlantis Evolution

类型：解谜冒险
制作：Dreamcatcher
发行：Dreamcatcher
上市日期：2004年10月20日
推荐度：80

凡是沾了“亚特兰蒂斯”这几个字的故事，八成是和飞碟之类的神秘现象有关。看游戏中的主人公拖着箱子逃出即将沉覆的客船登上救生艇，笔者脑子一转：A.被飞碟救走并带往亚特兰蒂斯；B.被自然现象扔到亚特兰蒂斯；C.自己漂到亚特兰蒂斯，然后等看游戏选中了哪一样。没想到游戏ABC全选中了，先是漂流，然后被自然现象扔到亚空间，最后被飞碟用光柱吸走……当然这还不是最后，你的冒险才刚刚开始而已。

完全足球经理2005
Total Club Manager 2005

类型：模拟经营
制作：EA Sports
发行：EA Sports
上市日期：2004年10月23日
推荐度：90

复杂的设定，耗时的存储，这是我对“足球经理”系列游戏的老观点。到了这个2005，初始的设定还是很复杂，游戏存储倒是很快，但应该不是机器配置问题，而是玩的时间太短……看着满屏幕的洋文和足球专用词汇，不禁有些犯蒙。笔者不是球迷，琢磨着这大英帝国的足球俱乐部应该都很强吧。进入后才发现英国那几个足球俱乐部本人居然一个都不认识，只好悻悻地胡选了个队伍瞎玩。

天使之怒
Shade Wrath Of Angels

类型：动作冒险
制作：Black Element
发行：Cenega Publishing
上市日期：2004年10月30日
推荐度：70

游戏名字很怪，天使怒了会怎样？怒了便要战！可天使远不如魔鬼来得爽快，游戏中的魔鬼都会派喽罗们培养你的经验值、送你精美装备，最后华丽的Boss战更是让你获得成就感。而天使们一般躲在凡人后边指手画脚，要你做这做那却毛也不拔一根，等你成功了却跳出来拍拍你的头：“小同志，做得不错嘛。”游戏画面不错，配上各式魔法也颇为华丽；动作丰富，有点像当年的《大刀》。

NBA 2005
NBA Live 2005

类型：体育竞技
制作：EA Sports
发行：EA Sports
上市日期：2004年10月27日
推荐度：70

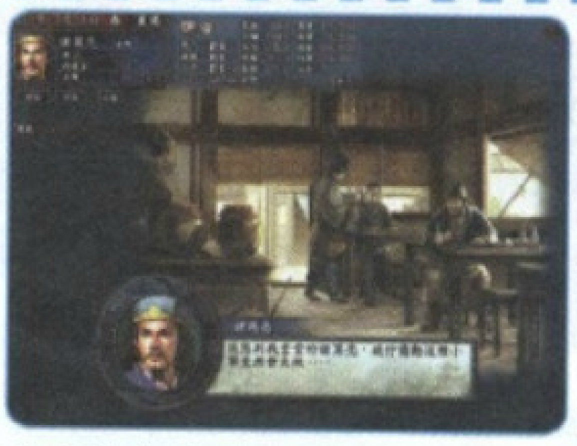
篮球游戏只见别人玩过几次，个人感觉不如足球游戏普及面广；没跑几步就能上篮了，气势上似乎也赶不上足球。毕竟足球在室外，且人多势众，篮球上场人数加在一起也没有一支足球队人数多。第一次见别人玩篮球游戏的感觉就是——10个人挤在一个场地里稍显拥挤，传球眼花缭乱，攻防转换节奏快，有些战术不易施展。

小锡兵——亚历山大大帝
Tin Soldiers：Alexander the Great

类型：战棋
制作：Matrix Games
发行：Koios Works
上市日期：2004年10月27日
推荐度：60

一开始以为游戏名字翻译错了，查了查词霸，觉得Tin Soldiers翻译成“机甲战士”比较威猛。进入游戏才知道没翻错，小锡兵实际上就是小时候玩的那种塑料小兵，只不过机枪、手雷和坦克全部换成了长矛、弓箭和战车。笔者觉得这个游戏节奏偏慢，有些无聊。

《三国志X》（繁体中文版）
Koei Romance Of Three Kingdom 10 Chinese



类型：策略
制作：KOEI
发行：KOEI
上市日期：2004年10月28日
推荐度：90

不用多说，一个游戏做到了第10代，怎么也要承认它的成功。据说游戏汉化得很有特色，“我们对周瑜的逝世深表遗憾，他的死是对吴国的重大损失……”大意如此，诸位玩家看看有没有福气遇到诸葛亮“同志”发表这样的悼词。笔者的诸葛亮只会说：“没想到我堂堂的诸葛亮，进行XXX这种小事都会失败……”

福特赛车3
Ford Racing 3

类型：竞速
制作：Razorworks Studios
发行：Take2 Interactive
上市日期：2004年10月28日
推荐度：70

品质一般。玩惯了“地下狂飙”系列，对本作的画面便有些不感冒，而且笔者在赛车时看到了一辆大卡车居然也堂而皇之地加入比赛招摇撞骗。不过既然是福特赛车，这个“赛”字便可以当动词来看，而不必和车字连在一起作为名词使用，作这样的解释游戏倒还可以凑合玩玩。

网球高手
Top Spin

类型：体育
制作：Power and Magic Developments
发行：Atari
上市日期：2004年10月28日
推荐度：75

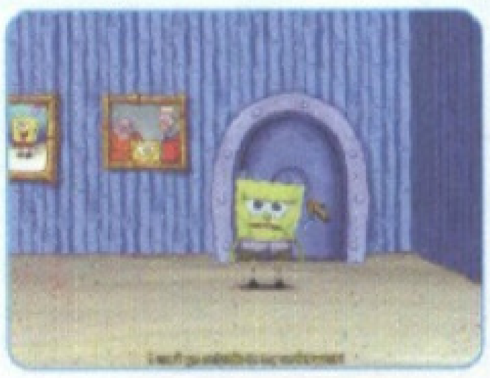
选手采用实名制，AI比较好；比赛中球感的模拟、跑动控制较逼真。不过，选手面目表情呆板，观众就更有些“面目全非”了。

怪物史莱克2——团队行动
Shrek 2：Team Action

类型：动作冒险
制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2004年10月30日
推荐度：95

好游戏！剧情紧跟电影情节走，史莱克、菲奥娜、驴子、姜饼人共同前往Far Far Aways王国拜见岳父岳母大人。用小键盘切换控制这4个初始角色进行格斗，估计以后还会遇到那只罗宾猫和小龙女，但不知道那只猫有没有装“可爱”这项技能。一方面在途中要攒钱，还会接到一些稀奇古怪的任务，比如刚开始就可以触发解救7个小矮人的任务。每个角色都有自己特定的攻击动作和发呆动作，就是不知道有没有特殊技能。画面很精美，动作也很流畅，算是不多的改编自电影的成功游戏。感到疑惑的是，驴子的配音不像埃迪·墨菲，可能游戏开发商没那么多钱请这位名嘴吧。只是游戏的视角不是很好，加上跳跃感较差，不太容易找到落点。看来跳跃技巧需要首先熟练才行。

棉球方块历险记
The SpongeBob SquarePants Movie



类型：解谜冒险
制作：Heavy
发行：THQ
上市日期：2004年10月30日
推荐度：70

很卡通的解谜游戏，对白也很幽默。采用2D背景+3D人物制作，虽然画面稍显简陋，但解谜游戏的精髓并不在画面表现上，有些《猴岛小英雄》的感觉，不过在谜题安排和对白语言上还略逊一筹。

忍者神龟2
Teenage Mutant Ninja Turtles 2

类型：格斗
制作：Konami
发行：Konami
上市日期：2004年10月30日
推荐度：80

去年差不多这个时候，采用卡通渲染技术的《忍者神龟》一代出现，颇让某些既喜欢美式动画片又喜欢日式格斗的玩家兴奋了一阵子。如今这2代又出现了。画面自然是前进了一大步，盘片数也前进了一张，增加了多人对战的数量。只是这种格斗游戏不用手柄玩就稍微有些不爽快，一个人玩的话也有些无聊，不如叫上三五好友，多连几个手柄一起对战罢！

霹雳游侠2
Knight Rider 2

类型：竞速
制作：Davilex
发行：Davilex
上市日期：2004年10月31日
推荐度：70

改编自电影的游戏，不过不知道它的一代是几时出的。一台具有智能的车型电脑，搭上一名孔武有力的壮汉——看上去颇像是《海魂》里的男主人公。不过在游戏里可不需要壮汉的肌肉，只需要你的开车技巧。一开始游戏笔者还感到奇怪，怎么其他赛车游戏都是视角向前，而这个“赛车”游戏的视角却是向后。后来才明白，敢情屁股后边无数跟踪导弹在追打呢，颇有些难度。几种武器都属于打前不打后类型的，不过笔者倒是没试过这车要是倒过来开会是怎样。

以下几款游戏可能会带有某些政治问题及暴力、色情成分，不利于青少年玩家接触。如果读者朋友发现有这几款游戏的销售，请积极向有关部门举报，让我们共同维护游戏市场的良好秩序。P

越战英豪（Men of Valor）

类型：第一人称射击
制作：Sierra
发行：Sierra
上市日期：2004年10月28日

轴心国和同盟军（Axis and Allies）

类型：即时战略
制作：TimeGate Studios
发行：Atari
上市日期：2004年10月30日

传奇没有续集——兼与二张谈“仙剑”

■本刊游戏评论组 8神经

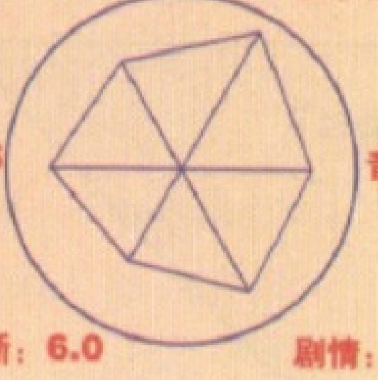
10月31日，是“仙剑之父”姚壮宪的大婚之日，这事儿在一段时间内成了“仙剑迷”们津津乐道的话题。从表面上来看，姚仙的婚礼实在是没什么值得多说之处，与姚仙相比，当年无数在“仙剑”中体验情与爱、生与死的少男少女们甚至早已先他一步走入了人生的这个新阶段。但是对于姚仙和一些媒体记者来说，这意味着一个老掉牙的问题终于完成了它的历史使命：“赵灵儿、林月如和阿奴，你究竟喜欢哪一个？”因为姚仙看来已经找到了人生中的最爱。同时，这也代表着“仙剑”曾经带给我们的困惑终于结束，并由它的制作人亲自划上了一个句号。

上海软星副总经理张毅君

良 **总评 7.5**

😊	系统较3代得到了强化，目的性更强。游戏流程不短，部分角色的塑造也尚算成功。
☹	剧情公式化，庞大的迷宫将剧情分割得支离破碎，折磨玩家的情绪。

● 制作	上海软星
● 发行	寰宇之星
● 载体	CD×5（包含音乐CD1片）
● 类型	角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Win98/Me/2000/XP



《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的简体中文正版终于在国内上市了，几番波折后，也许有些人的热情早就完全冷却下来，但是也有些人还能将快要熄灭的热情点燃。事实上，这个游戏会玩的人应该都已经玩过了，关于它的评价尽管众说纷纭，但是也基本上没有太极端的差异。那么《问情篇》究竟怎么样？我想会有读者想从我们的口中听到一个确切的评价。我得说，评价这样一款游戏，总难免让人下意识地本起一个“做人要厚道”的态度来。这个“厚道”不仅仅是因为“问情篇”是“仙剑”的续集，还因为它能在目前国内这样的单机市场环境下让玩家玩到，本身就已经是一种成功。你还要怎地？下载一个拔光驱的版本，装上玩两三小时，一边唠叨发行商小气巴交加密太狠，一边埋怨游戏做得不好玩、比一代简直天差地远？说实在的，这真不“厚道”。但话说回来，也不应该被“厚道”的态度左右自己的立场，否则在宽容的人眼中《最初幻想》都能是不错的游戏。不能不看到，当年的“仙剑”几乎人人都在赞美，但是现在的确有大量的玩家开始表达对后续“仙剑”作品的不满。

8年前的“仙剑”一代蕴含着成长的烦恼以及年轻的冲动，这不仅是姚壮宪的产物，那时玩到这个游戏的我们都有类似的感情。但现在的“仙剑”续集制作人已经换了好几批，有大宇的元老张毅君、张孝全，也有现已离开软星的王世颖，每个人都为“仙剑”的续集打上了自己的烙印。幸运的是张毅君、张孝全接受了本刊的采访，我们就“问情篇”引发的话题作了一次长谈，谈他们心目中的“仙剑”续集、玩家以及我们心目中的“仙剑”续集。我相信他们基本上是真诚的，因为对于我们的每一个问题他们都有很多话要说，而接下来的内容，希望你可以从我们的谈话以及评价中了解到一个更真实的“问情篇”。

上海软星研发总监张孝全

（以下“大”代表大众软件，“君”代表张毅君，“全”代表张孝全）

“的确出现了关于迷宫设计的负面评价，但是赞扬的也有很多。”

大：请问二位，对于这次的“问情篇”，你们觉得满意吗？如果觉得还可以改进，那是在什么地方？

君：可以说满意，但是的确也有需要改进的地方。其实从3代之后我们就一直针对玩家的意见在进行修改，比如3代中的魔剑系统大家觉得实用性太低，这次就换成五灵吸魂变身的系统了，还跟最后的结局条件有了关系，实用性得到了增强。

大：那么关于玩家这次反馈的意见……

全：我明白你说的是在迷宫方面吧？这次的确出现了不少关于迷宫设计的负面评价，玩家认为迷宫太大，但是表示赞扬的玩家也有很多。其实这次我们是想加入一点不一样的东西，通过迷宫来体现出战斗的乐趣，以增加游戏整体的可玩性。关于玩家不一样的反馈，如果都听取是不可能的，毕竟每两个玩家的意见都可能不统一。

大：那么游戏中的部分迷宫为何跟3代出现了重复？只是为了增加迷宫的数量吗？

君：这主要是为了保持跟3代的传承性，毕竟外传跟3代的联系非常紧密。既然游戏中难以避免要出现相同的场景，那么我们就尽量沿用原来的迷宫了。不过尽管如此，我们还是作了一定的变化。比如镇妖塔只要玩家打到第4层就结束了，而蜀山故道第2层也跟3代大不一样，作了相当程度的简化，以免玩家产生厌倦心理。

大：这么说，现在的“仙剑”在可玩性上下了不少的功夫？

全：的确如此。包括正在开发中的4代，我们在系统上下的功夫是最多的，每次相关讨论都是很长时间。首先要保持可玩性，但同时为了让那些喜欢看剧情的玩家喜欢，我们又要尽量让系统做到简单容易上手。其实“老仙剑”的系统就非常简单，几乎没有任何特殊系统，但是那只是在当时的情况下行得通，现在就不行了。现在的玩家见多识广，做得太简单他们更不满意。

“我们平常也常补习《猎人》、《棋魂》这样的漫画，以免显得太老土……”

大：感觉现在的“仙剑”充满了时尚感，许多角色身上都有现代人的气息以及浓厚的漫画感，这样合适吗？

全：我们要吸引更多的年轻玩家，就必须找到他们喜欢的东西。其实我们闲下来都常常看流行的漫画，例如《猎人》或者《棋魂》等等，里面许多角色造型都能给我们灵感。如果不接触这些东西，则会显得很“老土”，了解现在玩家的口味，这对制作人来说是很重要的。

大：怪不得最近两作“仙剑”中都有标准的“野蛮女友”式的女主角。不过这是否会造成角色性格的雷同？

君：我们在人设上下的功夫是最多的，有些角色看起来性格有些相似，但实际上有很大的不同。例如景天和南宫煌，有玩家说他们太相像，但实际上这两个人是完全不一样的。南宫煌喜欢耍无赖，而景天则比较老实，虽然他喜欢讨价还价，但这是他的商人性格决定的。这两个人面对同一件事，就会有不同的选择。

大：说说游戏的世界观。3代和这次的“问情篇”都把主线剧情围绕蜀山来进行，玩家称之为把游戏名称改为“蜀山剑侠传”也没什么不妥，为何会出现这样的情况？

君：这只是为了完善游戏的世界观。从3代开始为“仙剑”定下了“六界”的世界观设定，但这个概念对于现在的玩家来说还比较模糊，所以需要逐渐完善它，在这两作中只是正好以蜀山为重点罢了，这并不意味着以后还会围绕蜀山来进行。

大：那么4代中会以哪一界为主来进行剧情、魔界吗？

穿越时空回到过去，这是在第一代中就得到好评的设计。

游戏的人设风格与三代相同，不过看多了会有“审美疲劳”。

温策是个让人记忆深刻的角色，原因大概是因为他的愚蠢吧！

君：还不会吧。我们的意思是高级别的神魔出现得越少越好，以免刹不住车，这样对剧情的控制也比较方便。

“批评的声音很大，其实是批评玩家的基数变大了的原因。”

大：针对现在“仙剑”风格的转换，台湾省的玩家和内地的玩家在接受程度上有没有差异？

全：几年前可能会有一些不一样，台湾省的玩家对于日式RPG的接受程度要高一些，所以现在的“仙剑”他们接受得更快。而内地游戏玩家受到《暗黑破坏神》这样美式RPG的影响更大些。不过现在来看的话，大家对“问情篇”等游戏的评价其实差不多。

大：你们刚才是否在承认，内地玩家对于“问情篇”的批评声音更大一些？

全：不能这么说。内地玩家的

酒剑仙在外传中出场次数不多，但是仍然讨人喜欢。

王蓬絮的感情似乎有些飘移不定，这也许会让部分玩家感到不爽。

这里为何不用传送术?

批评声音比较大，这其实跟内地玩家基数大有关，玩的人多了，听起来批评声音好像大了些，但是比例并没有增加。

“如果我现在去做网络游戏，那么就等于我是在‘转行’”

大： 都知道现在做网络游戏好赚，那么你们坚持做单机仙剑，得到的回报能够让你们继续坚持开发下去吗?

君： 姚仙曾经告诉我们说，要把“仙剑”做到“十八代”，我想这个目标能实现吧（笑）。单机游戏是一种文化产业，而网络游戏是一种娱乐产业。在制作单机游戏时，有着制作人感情的倾诉，以及可以通过游戏来和玩家互动。我们这批人当初都是抱着一片纯真的想法来做游戏的，如果什么赚钱就去做什么，那等于抛弃了自己当初的理想。我可以明确地说，如果我现在去做网络游戏，那么我等于是在“转行”。

大： 那么你们怎样看待现在国内的网络和单机游戏市场?

君： Online游戏是因为技术的发展而诞生的新的游戏类型，不过它的发展还远远没有到头，将来还会产生更多种的类型，玩法会更丰富。不过玩家的数量在增加后也会出现转换吧，我有两个朋友就因为过于沉迷于网络游戏而出现了家庭问题。

全： 其实现在的单机游戏市场应该比原来还要正规吧，我得感谢网络游戏（笑），在“羊群效应”后现在的单机作品是少了，但是能够存活下来的大多是制作比较精良的作品，对单机游戏从业人员要求更高，不像现在的网络游戏水平那么参差不齐。其实现在网络游戏的泡沫比当年单机游戏泛滥的时候还要大，不久后一定会有不少被淘汰的。

“政策开始扶植游戏产业，但是扶植起来的不要是一群商人。”

大： 其实现在国内的网络游戏虽然多，但是大多数玩法都大同小异，距离你们刚才说的类型丰富还远得很。

君： 的确。许多只是名字不一样而以，国内许多年轻制作人的才华和理想会在制作这样千篇一律东西的过程中慢慢被消磨。现在国内的政策开始扶植自己的游戏产业，究竟是想培养一群来圈钱的商人，还是真正能为产业打下基础的人?

关于这次谈话，说到后来并不仅仅是在谈“问情篇”本身的东西，还有这个游戏之外的一些事情。当然，这些事情又和“问情篇”，以及今后的《仙剑奇侠传四》不无关系。两位张总的一些话能够让一些自认为单机游戏才能真正代表游戏性的玩家找到被打动的理由，不管这些玩家是不是喜欢“问情篇”。话题的转移导致最后笔者甚至忘了深问他们两位一些问题，例如“仙剑”系列成功的根本在于剧情，但是最近几作的风格却明显偏向于系统上，这导致剧本甚至有些生硬无趣，有些地方还不能自圆其说（比如“问情篇”中雷元戈这个角色，感觉纯属是为了填补“雷”属性的角色空缺而被强加进来。先是刺杀徐长卿的理由非常搞笑，这是一个鬼差该干的吗？后来又莫名其妙表示有会传送的能力，既然如此，一开始在地脉入口遇到石门挡路就该用这一招了，还万里迢迢跑去找什么景天帮忙？）；另外，两位张总将大量流行元素添加到新的“仙剑”作品中的做法也不能让笔者完全认同，毕竟大家印象中的“仙剑”是一个完全民族的东西，纯粹而浪漫，跟网络或者漫画的流行文化并不那么搭调。不过本着“厚道”一点的底限，这些也没必要太计较了，即便“问情篇”做得再好一些，也远远不能达到振兴目前国内单机游戏市场的程度。与其这样，还不如真心期待如前面张毅君所说，开发小组能够吸取每一代推出后的经验教训，能在《仙剑奇侠传四》中做到更加让人满意的地步吧！毕竟在眼前，能够每一步下去都踏得坚实，那就已经是最大的成功了。

最后还有一点是我们想说的。每一个关心着国产单机游戏产业的玩家，心里都无法忘怀当年“仙剑”所创造的传奇。但其实无论是《问情篇》还是“仙3”，都还算是不错的游戏，但它们都不是那个传奇的续集。传奇没有续集，而你我无需在缅怀中发出叹息，我们只需要曾经经历过便已足够。“仙剑”曾经打动过我们，但是我们终于发现它打动的只是曾经的我们而已。

这便是成长所需要付出的代价。

（**注：** 本文中所提到的“传奇”与那个流行的同名网络游戏无关。）

流行趋势下的典型“二战”游戏
——评《使命召唤——联合进攻》

■品游轩 历文

良品 总评 7.9

逼真的战争气氛令人沉浸其中，完美继承了前作的优点。

过关的手段单一，单机模式下很难吸引玩家玩第二次。

● 制作 Gray Matter
● 发行 Activision
● 载体 CD×2
● 类型 第一人称射击
● 语言 英文版
● 环境 Win98/Me/2000/XP

如果不出意料之外，今年是二战题材游戏的巅峰之年，《太平洋战争》、《荣誉勋章——血战太平洋》、《D-day》、《二战狙击——胜利的召唤》……随手就可抓出一大把。这类题材的游戏由《战地1942》引发热潮，至今可说二战历史的各个阶段已被挖掘得差不多了。比如奥马哈海滩的登陆战，记性稍好的玩家应该知道有“数不胜数”的游戏设计了这个关卡。类似游戏的题材撞车早已不算是新闻了，要想在这种情况下做出对玩家有足够吸引力的游戏，实在是难上加难。去年大卖的《使命召唤》选择在秋季推出其资料片《联合进攻》，而且信誓旦旦要把该系列创造成超过《荣誉勋章》，媲美《战地1942》的经典。这举动乍一看有些“不识时务”，但这可不是吹牛皮说瞎话，他们延揽了业界享有盛誉的曾经制作《重返德军总部》的Gray Matter工作室，首先在制作质量上就有了可靠的保证。

德军在雪地里发起进攻。

游戏安装需要在前作的基础上进行，并且要求前作已升级到1.41版本。但是这个要求对于中国玩家有一定的麻烦。目前已有简繁体版本的《使命召唤》，如果在这两种中文版本基础上安装资料片，则会造成因为前后默认文字系统不一而无法进入游戏的Bug，这个难题可能需要日后有相应的《联合进攻》中文版才能解决。

坦克大战一触即发。

和前作一样，这次的资料片依旧选用了增强的Quake3引擎，因此在画面表现上没有太多变化。谁也不能否认id Software的伟大，1999年出炉的Quake3引擎被业界沿用至今，虽然这引擎目前不能算技术领先，但尚能在主流引擎排行榜中占据一席之地。在画面细节上，以前使用的粒子引擎作了相应的改良，电光、烟雾、爆炸等效果进行了优化的设计，在表现上超过了前作。更值得指出的是，游戏的第一关就是大雪纷纷的场景，让初次接触资料片的玩家马上就感觉得到游戏新增的天气效果，包含了阴雨、暴雪等气候。另外，基于关卡设计的需要，Gray Matter采用新的材质制作了一部分建筑和物品模型。游戏的单机任务部分依旧由3类战斗策略差别较大的战役构成，玩家所控制的将会是美、英、苏3支盟军军队的战士。设计小组按照二战的真实历史，加上一点带明显个人感情色彩的即兴策划（例如美英军队就比苏军在各方面要强很多），为玩家提供了13场战役的血与火的考验。单机任务部分的任务设置较前作要丰富得多，每关的流程也加长了，关卡难点和层次的分布比较合理，让人几乎时刻保持紧张感。一段激烈的战斗刚刚结束，必将接着有另外一段麻烦的任务出现，高潮是一浪接一浪，以前抱怨过《使命召唤》关卡太短的

打飞机需要一定的技巧。

玩家这回应该满意了。

游戏难度保持了原有的4级选项：菜鸟（GREENHORN）、普通（REGULAR）、困难（HARDENED）、老手（VETERAN），个人感觉总体设计难度较前作偏大了，多数玩家能在普通难度下爆机就很不容易了，请那些自信心过高的朋友也不要忘记养成随时存盘的好习惯。每关任务开始时的Loading过程中，背景画面上不再是前作中主角的日记，而是一份详细的作战计划。这个时段，你可以在等待战役打响的同时，先掌握任务的安排、战场的环境特点、参战队伍的介绍以及当时的天气、战场的能见度等情况。

雄伟壮观的阿纳姆大桥。

《联合进攻》的第一幕就是巴斯通（Bastone）战役。首先，玩家和战友们在冰天雪地的丛林里往前行进，没多久就和大队敌人展开了遭遇战，此刻的任务并没有要求你和敌人展开殊死决战，你只需跟随战友们开始战略后撤。大家上了一辆军用吉普穿越重重德军防线，玩家在一路上扮演了控制车上机枪的角色，沿途必须不断射击周边的拦截敌人。最后小车停下来，玩家所在小队就将全力抵抗德军的四面围攻。这里的战略不仅仅是要有效打击敌人，而且还要注意躲避敌军猛烈的炮火。可能在你感觉到绝望的时候，己方增援的战略轰炸机就会出现在天空中……游戏中有一个很典型的英军战役，玩家扮演的士兵要乘上威名赫赫的B-17空中堡垒战略轰炸机，作为一名战机机枪手来参与轰炸任务。画面中，漫天的德军战机如同黄蜂般向我方发动猖狂的进攻，玩家不但要顶住敌人的袭击，还要完成最终的任务——飞往荷兰，炸毁德军的军事基地。这个任务设计得相当出色，玩完这一关，你肯定会感觉手心出汗，面红耳赤，真的很过瘾啊。同样出色的还有一个扮演“瓦尔特”似的角色炸毁铁路大桥，摧毁德军火车的任务。

整个资料片的高潮当属库尔斯克会战，这是1943年苏联红军与德国法西斯在库尔斯克突出部地域进行的一次战略决战。从战役规模而言，它是人类战争史上规模最大的一次坦克战。而且该战的战略意义在于，库尔斯克战役后，德军元气大伤，再也无力阻止强大的苏军前进，此役称得上是第二次世界大战的转折点。游戏中的库尔斯克会战并非一味追求全面，而是巧妙地以一个局部的战役来反映。玩家和战友驾驶着坦克要夺取Prokhorovka地区的某集镇，沿途会遇到德军的拦截，遭到榴弹炮、反坦克火箭和Eletant自行榴弹炮的攻击，还有不时冒出的德军坦克编队，最后到达集镇中心区域就会展开坦克决战。在这个资料片中，一些新武器出现于游戏任务里，比如德军与苏军的半自动步枪，一些必需的反坦克炮和其它反装甲武器，还有视觉上很出彩的喷火器。玩家能在特定地点使用轻型机关枪，允许你捡到弹夹并把机关枪架设到需要的地方，之后向敌人猛烈开火。还有一个相对于前作很出色的改进就是加入了大量的载具，可在战斗中驾驶吉普车和坦克。前作中最出色的武器音效这次也得到完美的继承，相信几乎所有玩过游戏的玩家都会认同笔者这一看法。此外，游戏中加入3种新的多人联机对战模式，包括规模宏大的“坦克决战”（Tank Battle）、以占领特定地点来获得游戏点数的“征服模式”（Domination）和最刺激火爆的“遭遇战”（Assault）。有10张左右的多人模式地图可供玩家选择。

美军坦克赶来支援弱小的玩家

照明弹照亮了黑夜的天空。

说了这么多优点，就不能不提设计的一些缺陷，希望以此来激励下一代游戏作品的进步。首先，感觉士兵的武器系统变化有限，单兵作战的威力还是太弱。一个很突出的毛病就是，那些持步枪的小兵根本难以与游戏里大量的端冲锋枪者和狙击手抗衡，这个与二战的实际情况有一定的出入。其次，单机部分游戏的剧情较紧凑，难度也有所提高，而完成任务的办法和策略则非常单调，有时甚至连行进路线都是唯一的，给人的印象是，单机关卡设计在自由度这个属性上作了较大的牺牲。

纵观这部资料片，任务的策划是最成功的部分，设计者聪明地采用了多种战役模式来整合游戏，玩家的任务不再是简单地歼灭所有的敌人，救援、炸毁、撤退、掩护、突击等任务换着花样出现在游戏中，你将亲身参与少见的坦克战、空战，甚至还有舰船上的水战、坐在汽车上的追逐战等，游戏的内容显得相当丰富多彩，是一部近期值得花费时间深入体验的佳作。P

精品 总评 8.0

完善的授权资料，在真实性上超越前作，达到了系列新的高度。

游戏时间长了之后仍然不能避免单一的进攻手段。

制作	EA Sports
发行	EA Sports
载体	CD×2
类型	体育
语言	英文版
环境	Win98/Me/2000/XP

FIFA2005的进化

■武汉 项牧

编者按： FIFA2005已经发售了一段时间了，本期请来了著名的FIFA职业玩家，2003年WCG的中国区亚军项牧为我们撰写这篇评论&感想，也许从他的角度来看跟普通玩家有不一样之处，但无论如何，还是很值得借鉴和参考的!

10月，FIFA2005如期来到了我们面前。当经过了见面后的喜悦走入FIFA2005的世界后，笔者才发现更大的惊喜还在后面。

FIFA系列作为著名的足球游戏，已经走过10多个年头了。作为世界第一大运动衍生出来的游戏，它让全世界球迷都充分体验到了竞技足球的乐趣。可因为种种原因，EA在让玩家喜悦之后，也屡次经受随之而来的失望。FIFA秉承它的一贯特点，人物造型形象真实，动作逼真，因为有国际足联的授权，游戏中有着最新、最丰富的球队和球员资料，这一切都在FIFA历届版本里得到了始终如一的贯彻执行。可是当你每次满怀希望与其亲密接触时，你会发现原来FIFA并不是外表看来那样完美。也许今天你可以双脚夹球跳跃式过人，明天就能利用超级BUG远射入网，FIFA总会有这样或那些的明显缺点。我曾经在实况阵营和FIFA阵营里的争吵声中听到一个很响亮的声音："是程序，就会有BUG"。这个说法我很赞同。但是，FIFA那种从来不汲取以前教训的开发方式，每次都会让我们有所遗憾。据说EA每年都会将FIFA的开发工作交付给某些团队完成，因此每年人员都有所变动，所以每年FIFA的游戏内核变化也是非常巨大，不变的只是随着计算机硬件的发展，游戏的画面效果越来越好。而"实况足球"作为另一款优秀的足球游戏，以其比赛系统真实的特点，一直在和FIFA分庭抗礼。虽然FIFA近几年在系统真实性上也有所改善，但这些还不足以改变实况玩家对FIFA的态度。可我想说的是，随着FIFA2005的横空出世，这一代FIFA终于有了远远超越从前的真实比赛系统，不再有不合常理的BUG进球，完全可以让FIFA玩家们为之疯狂。今年深秋，EA以自己的表现证明了它不愧是让人喜爱的世界头号游戏开发商!

由于EA这几年已经把FIFA系列的重点放在大家更为重视的比赛真实性上，图像引擎的改变已经明显减少很多，甚至在某些时候画质有所下降。但相对于游戏一次彻底的变革，牺牲一点点画质又算得了什么呢？其实可以感觉，FIFA2004和《欧洲杯2004》在EA的发展思路里只是一个过渡型产品，而2005则是在2004基础上的一次大的升级，弥补了包括2004及以前作品里的大量缺陷，各方面都有了提高。FIFA2005所显示出来的成熟大气，令习惯了EA小修小补的我们都有点受宠若惊。最重要的是，无论是作为普通玩家或者职业选手，都不再需要为重新适应新版本的操作方法而苦恼，因为你可以只用短短的

准备用任意球绕过人墙。

守门员的奋力扑救。

注意看观众席上燃起的焰火。

时间，就能适应新版本的操作。

FIFA2005里加入了一个新的概念，那就是“一键控制”，不必再为过多的组合键操作而烦恼。只要你玩过FIFA2005，你会对这个变化留下深刻的印象。尤其是短传和塞球，继承了FIFA2001时良好的感觉，快速地传切配合可以让人眼花缭乱，此次游戏中的传球系统更俨然是一门美妙艺术。智能短传、快速短传、智能塞球、高速塞球、高空球、智能高空传球等等，你在现实里看得到的各种传球，基本都可以在FIFA2005得到体现。出色的物理力量引擎使得传球恰到好处，让你无需麻烦的控制，感觉轻松自如。换句话说，如果你具有优秀的足球理念，你不用担心不会操作，一定会成为一个高手。其实这些在《欧洲杯2004》里已经有了雏形，但是FIFA2005的表现更为出色得多。射门方面终于没有了以往最痛恨可耻的BUG远射等等，所有的射门都会有一个概率值，概率是根据前锋的位置，距离的远近，球员的站位等等而有所不同。在以前FIFA系列作品中，我们经常需要为了防守对方踢出BUG射门而疲于奔命。但玩过FIFA2005以后，我们发现现在只需要让一切按照真实的比赛来进行，防守住有威胁的射门就可以了。更值得称赞的还有，过人动作在今天FIFA2005里可谓大放异彩，挑顶、小罗式盘带、马赛回转等等，都在FIFA里有了实质的作用。你会在比赛中看到越来越多的玩家开始使用过人动作，过于主动的逼抢防守，往往会被赏心悦目的动作给过掉，造成后防空虚，不同的明星也有自己不同的招牌过人动作，让你防不胜防。所有的定位球也开始变得丰富合理，界外球你可以切换多名球员进行接应跑位，而不是以往死板的3个掷球点。唯一的不足就是角球似乎看起来没有和其他方面一样进步那么明显，仍是1对1的防守式局面，有待改进。

让我们再来看看联机对战部分。一款这么优秀的游戏，需要在真实联机对战中才能将它的特点发挥得淋漓尽致，这也是FIFA一贯优于实况系列之处。就目前国内某著名对战平台上，FIFA2005房间人数在游戏推出不到半个月的短短时间内，就已经远远超越了以前的版本。在联机对战中，由于对手是真实的人，进攻战术大大地简化和加强，尤其是边路的下底，在经过一些传切配合后，将对方后防线撕裂并不困难，而此时玩家们最常用的也就是2过1来形成有威胁的射门或是下底。不过和FIFA2004不一样的是，无Z和有Z的BUG下底方式在FIFA2005里已经销声匿迹，替代之的是只有当你中锋站位非常好，边路传中球的落点非常准确时，才能完成一次漂亮的头球或是倒勾，更加依照真实足球的情况设计而成。虽然进攻多半是靠边路进行，但是中路的传切配合也绝对可以有效地完成致命攻击。FIFA2005带给我们更多的进攻想象空间，但防守的方法也被更加的重视，尤其需要注意防守中千万不可随意主动迎前断球，哪怕是铲球，否则很容易被过人。FIFA2005里过人动作的实用性很可怕，如果你不想被对手漂亮地过掉，那么就一定要有完好的大局观，控制好整个球队，做好站位防守。你不必担心进攻方会突然BUG袭击，这一切已经在FIFA2005里不复存在，你只要完全地按照真实足球思路去踢球。

当然，职业联赛模式、球员编辑功能、俱乐部管理、最新真实丰富的球员资料和名字、比赛镜头回放、令人振奋的背景音乐等等这些历代固有的优点，都被完整地继承下来。尤其是在场地和球网上的改造，此次游戏里的草皮是历届FIFA版本里最为真实的，而球网的动力学设计也显得比以前合理，没有了刚硬机械的感觉。想想看，当你选用中国球队并且在主场迎敌，听到“义勇军进行曲”响起时，将多么令FIFA迷们激动不已。

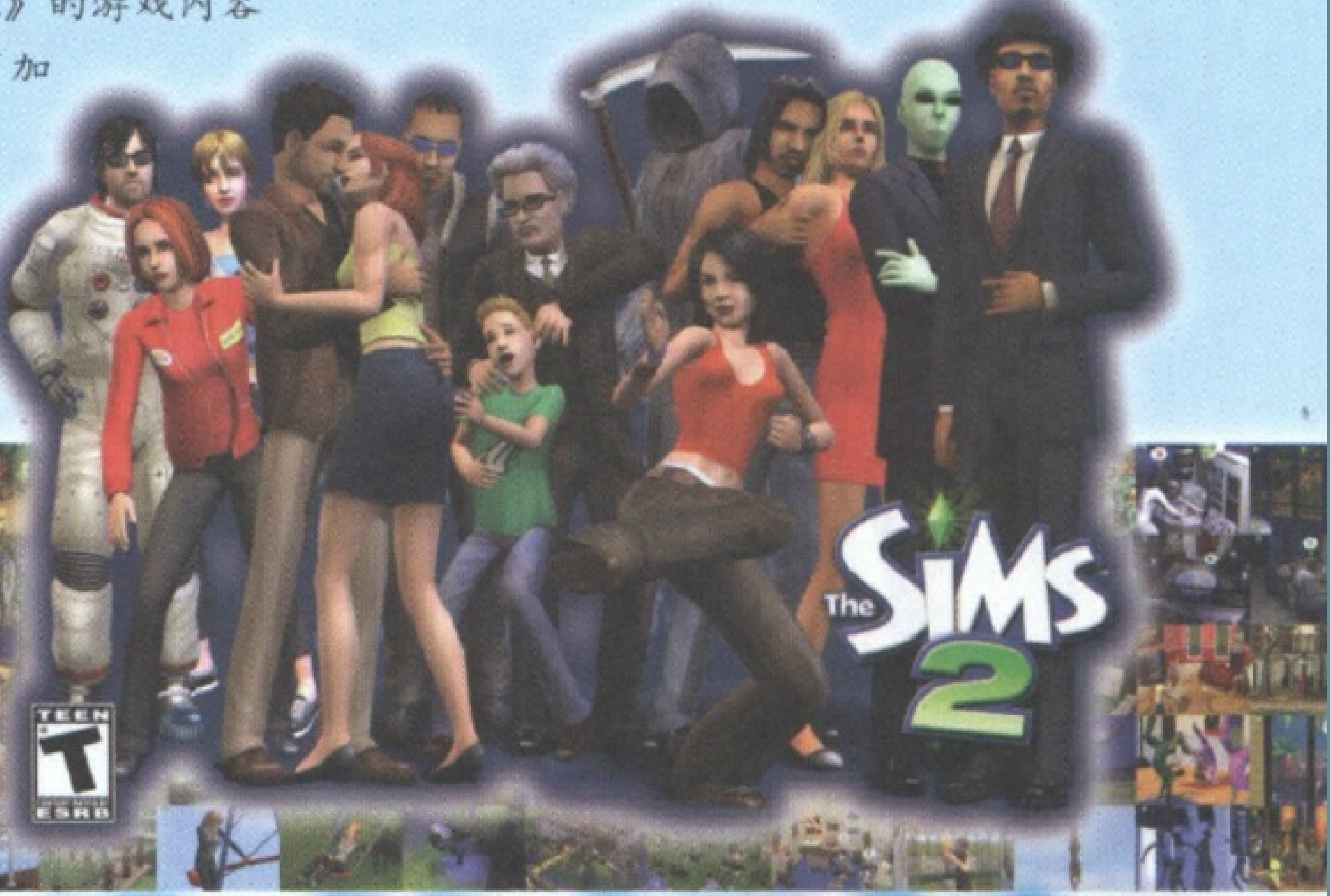
凶狠的拦截抢断需要一定的技巧。

在笔者更深入地体会这款游戏时，发现FIFA2005也有自己的缺陷未能弥补。笔者前段时间参加了FIWC（FIFA世界电子足球锦标赛中国赛区比赛），在赛前进行过针对性的训练，很轻易地就从FIFA2004过渡到FIFA2005，上手之快是前几年FIFA系列所不能比的。但是在长时间的练习中，我们发现FIFA2005进攻过于依赖下底的方式。一是因为一键传球的模式可以很快地撕裂对方的后防线，二是下底传中后的进球几率比较大，在比赛中选手大多比较功利，这就造成了大家都特别倚重下底的方式进球。个人觉得主要在于电脑不太智能，非人为控制的球员站位不是太合理，也很容易被对方给过掉，所以造成了防守上的难度。虽然后来在比赛中选手并没有像我们所想象的那样全用下底传中，但不可否认，下底传中的进球方式还是比较可怕的，只是因为很多人还并不能完全做到百传百中（编者按：哪怕有25%的命中率就够可怕了……）。不过魔高一尺，道高一丈，有人会用下底进攻，就一定会有人防守得住下底。另外据说在大禁区弧顶处的2个角可以45度挂远角射门，力度在蓄力条的60%左右。但在笔者的研究下，好像并不是一个必进点，只是有一定的概率，这留给大家自己去研究体会了。

离开游戏本身来看，还有一些有意思的消息。首先EA将在中国建立软件开发基地，这说明EA已经开始意识到中国市场的重要性，这一举动令中国的FIFA爱好者距离EA更近了一些。其次是韩国作为亚洲网络游戏中心得到了EA的青睐，EA将要携FIFA2005进军韩国网游市场。对职业玩家来说，最重要的是微软将要和EA强强联手，2006年和国际足联一起打造FIFA游戏的世界杯大赛，我想这对于全世界的足球游戏爱好者来说，都将是一个盛大的节日。

笔者坚定地认为，FIFA2005是这个系列的历史上具有重要意义的一款作品，它继承以往各个FIFA版本的优点，又尽可能摆脱了以往的BUG，值得玩家拥有。P

《模拟人生》是威尔·怀特的经典之作，曾在PC上累计推出了11款资料片和合集，加上游戏机版本，在世界范围内销量达到上千万套，成为EA卖得最多的游戏。《模拟人生2》（SIMS2）则是《模拟人生》的全新续作，这款可称颇具划时代性质的游戏让玩家创造并指导着“模拟人”从幼年到童年、青年、成年，直至老年，走完自己的人生旅程。带着玩家给予的性格（或从父母身上遗传下来的性格），“模拟人”将基于玩家的选择和影响，以独特的方式逐渐成长。随着生活的进行，他将把自己是谁、自己有何选择以及自己行为如何都固封在记忆中。这些经验将或长或短地影响家庭成员以及朋友之间的关系。当“模拟人”还是孩童时，他们之间的经历可能会影响青年和成年时期的关系——或者是一段偶然的友情，或者成为终生的敌人。作为一款真正的续作，《模拟人生2》的游戏内容同前作相比明显有所不同，游戏的每个因素和环节都经过了加工改进，这也意味着先前的游戏策略或许已无法发挥效用了。当然，对于《模拟人生2》来说，每个玩家都有各自培养“模拟人”的不同方式。不过，无论玩家的“模拟人”生活得如何，都希望本篇攻略能提供些许帮助。



人生的解析
——细说《模拟人生2》

■北京 游侠/奥杰
（本刊特约作者）

当你从梦中一觉醒来，突然发现旁边躺着一个五大三粗的汉子。两个老爷们竟然同床睡了一宿，并且这个家伙来得悄无声息，真是让人不可思议。惊异的问答之间，你逐渐清楚了自己原来进入了“模拟人生”的世界。在这个世界中，各种稀奇古怪的事情都会发生，而你的生活也将如同电影《楚门的世界》所表现的一样，全部活生生地展现在大家眼前。

基础篇

一、不一样的左邻右舍

游戏开始时，已安排了3个社区，分别是无忧谷、奇幻城和稻香村。这些社区都预设了左邻右舍，进行着正常的生活起居。每个家庭都有着自己的故事和生活经历，而这些故事和经历也将随着新的模拟人的到来而继续下去。提示：无忧谷和稻香村中的生活比较贴近现实，奇幻城中则怪事颇多，比如夜间鬼魂出没，以及外星人不期而至等。喜欢正常生活的玩家可首选无忧谷和稻香村，而喜欢猎奇的玩家则可选择奇幻城。

建议：正式开始游戏前进入教学指南模式，可逐步掌握如何移动模拟人、转动视角、选定住宅、购置家具，以及了解如何满足模拟人的渴望和培养模拟人的情绪等。

二、设计心目中的形象

游戏提供了全新的模拟人编辑器，不仅能编辑模拟

精品 总评 8.5

制作	Maxis
发行	美国艺电
载体	DVD×1/CD×4
类型	模拟养成
语言	中文、英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求	
	CUP：PentiumⅢ 1GHz
	内存：256MB
	显卡：32MB以上
	硬盘：3.5GB

人的头发颜色和衣服颜色，还能改变眼睛颜色和面部表情，从而创建出与众不同的人物角色。当创建模拟人时，首先需要为模拟人选定姓名。虽然这是一件再简单不过的事情，但还是值得仔细考虑，毕竟模拟人的生活或许就带着你自己的幻想。接下来，为模拟人选择性别、年龄、皮肤颜色、体重等。如果嫌麻烦，也可让电脑随机挑选出一个模拟人。将基本要素创建完成后，可以继续改变模拟人头部的形状，头发的颜色和式样，面部的细微处理，比如眉毛、眼睛、鼻子、嘴和下巴。这时，模拟人应该多少具备了一些你自己心目中的形象，而眼线、眼影、口红以及眼镜和服装等则进一步勾勒出模拟人的精神面貌。接下来，作为创建模拟人的最后环节——为模拟人选定性格和渴望，则是更为重要的步骤。

三、性格才是关键

模拟人的性格影响着他的生活方式，以及被周围事件的影响程度，还有与其他模拟人和物品的交互。模拟人的性格分为5部分，每部分都有从1到10的指数，按照指数的大小，决定模拟人的性格类型，以下简要介绍一下每一种模拟人的个人特性。

邋遢/整洁：模拟人的整洁程度决定着他对脏乱差的反应程度。如果模拟人这项品质的指数较高，那么他会立即清理脏污，并且打扫其他模拟人留下的垃圾。比如一个整洁的模拟人在每次饭后都会清洗盘子，起床之后都会收拾床铺。他讨厌脏乱、蟑螂和不干净的地方。如果模拟人的整洁指数在4～6时，那么他会时不时地打扫卫生、清理垃圾或者冲刷厕所。如果模拟人的整洁指数为零时，他几乎从不打扫卫生。有时让整洁指数为零的模拟人洗盘子或清理垃圾，他不会有任何乐趣。

害羞/外向：这个品质决定着模拟人与周围其他人交往的开放和自由程度。如果模拟人的这项指数达到满值，他将不费力地与其他人交谈，不惧怕结识新的朋友或者与其他人相互走访。如果模拟人的这项指数为半数，那么他将时不时地在交际方面有所行动，不过并不喜欢与其他人过多交往。一个外向的模拟人喜欢与他人交往，并且让自己的身边经常聚集着朋友；而一个害羞的模拟人则需要花费很长的时间来尝试与他人交流，当初次遇到生人时，除了交谈，他不会做其他任何事情。

懒惰/活跃：这个品质的指数决定着模拟人的活动方式。活跃的模拟人喜欢跳舞、游泳或者外出活动，而懒惰的模拟人则总是以闲荡、看电视或者读书为乐，并且起床时非常磨蹭。

顽皮/严肃：这个品质决定着模拟人的游戏方式。如果模拟人好玩，他喜欢玩游戏，开玩笑，进行有趣的活动；而严肃的模拟人则以读书为乐，不是玩游戏或玩具。

热心/抱怨：这个品质决定着模拟人如何与其他人交往和结交朋友。热心的模拟人很容易结交到朋友，使其他人快乐，并且喜欢为他人做事，比如做饭或打扫卫生。而抱怨的模拟人则很难交到朋友，经常使其他人的情绪低落，并且不喜欢与他人接触。

一家人共享天伦之乐。

这是家还是艺术馆呀。

四、渴望与恐惧并存

游戏中，模拟人有着自己的个人动机，这与他的性格紧密相关，并且驱使着他的渴望和恐惧。每个动机包含着一套自有的渴望需要被实现，同时也包含着一套自有的恐惧需要避免，而让模拟人保持快乐幸福则是游戏的本旨。

在任何特定时间，模拟人都将有4种当前的渴望和3种恐惧，这些基于模拟人的动机和关系。比如，一个模拟人想要成长、结婚、生子、获得初吻、成为受欢迎的人，但害怕体重增加，在房间中看到蟑螂，以及衰老、死亡、失去亲人和伤心。每个模拟人都有自己的渴望，对于初学走路的孩子来说，他们的渴望是相同的；而对于青年人、成年人和老年人来说，他们的渴望则是不同的——家庭、爱情、财富、知识和声望，将分别是不同模拟人的渴望，同时也是他们的人生目标。

实现渴望需要付出各种各样的努力，拥抱一下孩子相对来说极为简单，而向自己心仪已久的人求婚则需要费一番周折。如果需要实现的渴望难度较大，那么可选择稍加等待，因为未完成的渴望将最终被新的渴望所

取代。不过，还是不要养成这种习惯，因为会对模拟人的快乐程度造成不良影响。

模拟人的恐惧，与渴望的破灭或事与愿违的某些事情紧密相关。比如，模拟人非常想要亲吻的人却打了自己一记耳光，或者总是在意自己声望的模拟人可能会担心自己变得太胖。当渴望和恐惧在模拟人的脑海中形成时，它们将带给他不同的感受。比如，完成了模拟人拥抱朋友的渴望，将对于他的快乐程度略微具有积极作用。而完成了模拟人结婚的渴望，则将产生更大程度上并且长远的效果。对于恐惧来说也同样如此，接吻遭到拒绝仅是较小的挫折，而看到妻子红杏出墙则是毁灭性的打击。当模拟人面对着太多的挫折，他的精神将会崩溃，并且在一段时间内将变成无法控制并且叽里呱啦的大傻瓜。

游戏中，每个模拟人都有着一套独特的渴望和恐惧。在帮助他实现目标时，需要经常查看他的渴望和恐惧，因为它们是经常变化的。而实现模拟人的梦想将比仅仅满足他的需求更重要。下面是每类渴望范围中的几种需要和担心，从中可看出明显的不同。

幼儿——需要：学会说话，学会走路，有人与自己交谈，有人陪自己玩耍，有人依偎自己，有人重视自己，学习逻辑或者创造性技能；**担心：**火，家庭破裂，呕吐（爱整洁），聚会（害羞），家人死亡。

儿童——需要：学习，成绩单上的A+，交朋友，游戏中或者比赛中获胜，与家人一起玩游戏；**担心：**他人的死亡，游戏中或者比赛中失败，失去最好的朋友，或者邀请被拒绝。

家庭型——需要：订婚，结婚，生子，教幼儿走路，教幼儿说话，抱孙子，陪伴家人；**担心：**家人的拒绝，家庭破裂，初吻被拒绝，或者家人死亡。

财富型——需要：成为成功人士，购买贵重物品，雇佣服务人员，或者工作出色；**担心：**落魄，行窃，火，汽车丢失，或者工作差劲。

知识型——需要：学习做饭，被外星人绑架，看到鬼魂或者读书；**担心：**失去技能，看到寄生虫，食物烧焦，生病，火。

声望型——需要：结交好朋友，成功的聚会，结识新朋友，喝酒，跳舞，游戏获胜；**担心：**树敌，糟糕的聚会，憋尿失败，变胖，臭味，游戏失败。

浪漫型——需要：落入爱河，被亲吻，求爱，或者同时拥有两个情人；**担心：**婚约，结婚，生子，或者浪漫被拒绝。

五、星座是人生的标牌

在创建模拟人时，如何选择模拟人的性格和期望将对他的星座产生影响，游戏将依据你的选择计算出模拟人的星座。当然，如果选择了一个预设的星座，也就等于直接选择了预设的性格和期望。下面表格说明了不同星座的模拟人在游戏中的相处关系。

星座	吸引	厌恶
白羊	双子、金牛	巨蟹、天秤
金牛	白羊、天秤	处女、巨蟹
双子	双鱼、处女	摩羯、白羊
巨蟹	金牛、天蝎	双子、白羊
狮子	人马、巨蟹	摩羯、双子
处女	水瓶、人马	狮子、金牛
天秤	处女、巨蟹	双鱼、天蝎
天蝎	双鱼、狮子	天秤、水瓶
人马	双鱼、摩羯	天秤、天蝎
摩羯	水瓶、金牛	狮子、双子
水瓶	摩羯、人马	天蝎、处女
双鱼	天蝎、双子	狮子、白羊

六、需求是生活的基础

游戏中，模拟人有8种基本需要。这些需要是必须时刻注意的，并且让它们始终保持绿色状态。如果某些需要的数值降低为零，那么模拟人将可能死亡。这8种基本需要分别如下。

饥饿：它是8种基本需要中最为重要的，尽管不必保持全满状态，但如果降低为零，那么模拟人将会死亡。假如模拟人生病或者怀孕，那么饥饿程度便会加剧。

活力：随着模拟人进行各种活动，他的活力将逐渐减少。有3种方式可恢复活力，分别是睡觉、打盹及喝咖啡。如果模拟人的活力变成红色状态，那么他将直接倒在地板上开始睡觉。假如发生这种情况，需要将他唤醒，并推到床上安睡。

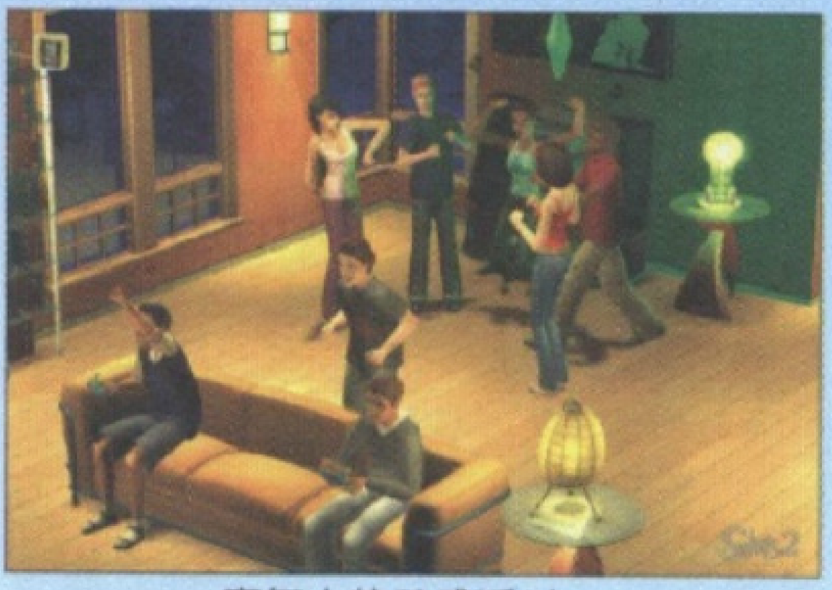
兴趣：它是模拟人另一个重要的需求，如果这个需求无法达到满足，那么模拟人将拒绝学习新的技能，并且将变得脾气暴躁。有很多种方法可提升模拟人的兴趣程度，最好的方法是玩电脑游戏。当然，上网聊天、读书、看电视或跳舞也是不错的方法。此外，诸如绘画、下棋和做白日梦等活动不但可提升模拟人的兴趣程度，而且有助于增进他的技能。

朋友：这个需求受到模拟人性格的影响。如果模拟人是外向型性格，那么他需要与其他模拟人进行更多的交流。与其他的模拟人一起吃饭是保持社交数值上升的一个好方法。当进行社交时，诸如拥抱、亲吻、娱乐等要比简单的

强化训练真是不轻松。

高难度动作训练。

还可以种摇钱树，真是太爽了。



青年人的动感派对。

交谈能更快地提升朋友数值。而一起看电视、玩游戏和跳舞则既能提升朋友数值，又能提升兴趣数值。

卫生： 每天的卫生状况都会有所下降，不过有些事情将会使得卫生状况急速下降，比如尿湿了裤子。这时，泡泡浴缸、冲个凉或者洗洗手都有助于改善卫生状况。当模拟人生病时，卫生状况将下降得更快。

舒适： 这个需求表示了模拟人的舒适程度，有些事情需要留心，但比较容易控制。当模拟人睡觉或坐下来时，舒适程度将有所提高，而某些物品也将提高模拟人的舒适程度，比如更好的睡床和椅子。

如厕： 这个需求非常简单，只需让模拟人到厕所去方便一下就可以了。如果这个需求的状态变为红色，那么模拟人将会意外地尿裤子。喝咖啡和怀孕都将使得如厕的数值迅速降低。

环境： 这个需求反映出模拟人对他所在房间的好恶。满足这个需求最好的方法是在房间中安装足够多的照明灯，或者布置油画及其他装饰物，而脏盘子和廉价的家具则使得环境状况变得糟糕。

七、技能是职业发展的保证

游戏中，随着年龄的增长，模拟人可学习7种技能，这些技能对于模拟人在工作中获得升职有很大帮助。当模拟人发展技能时，必须处于良好的情绪中。他可在年少时就开始培养技能，而荒废技能的结果则是技能的退化。

烹饪： 最基本的技能，仅适用于两条职业道路。每个模拟人在此项技能上应该至少拥有3点数值，这样当他在烹饪时不会将房子烧毁。此外烹饪技能的数值越高，能烹饪的食物越多，并且烹饪的速度越快，食物的味道越鲜美。通常书架上的书以及电视中的美味频道节目有助于烹饪技能的提高。

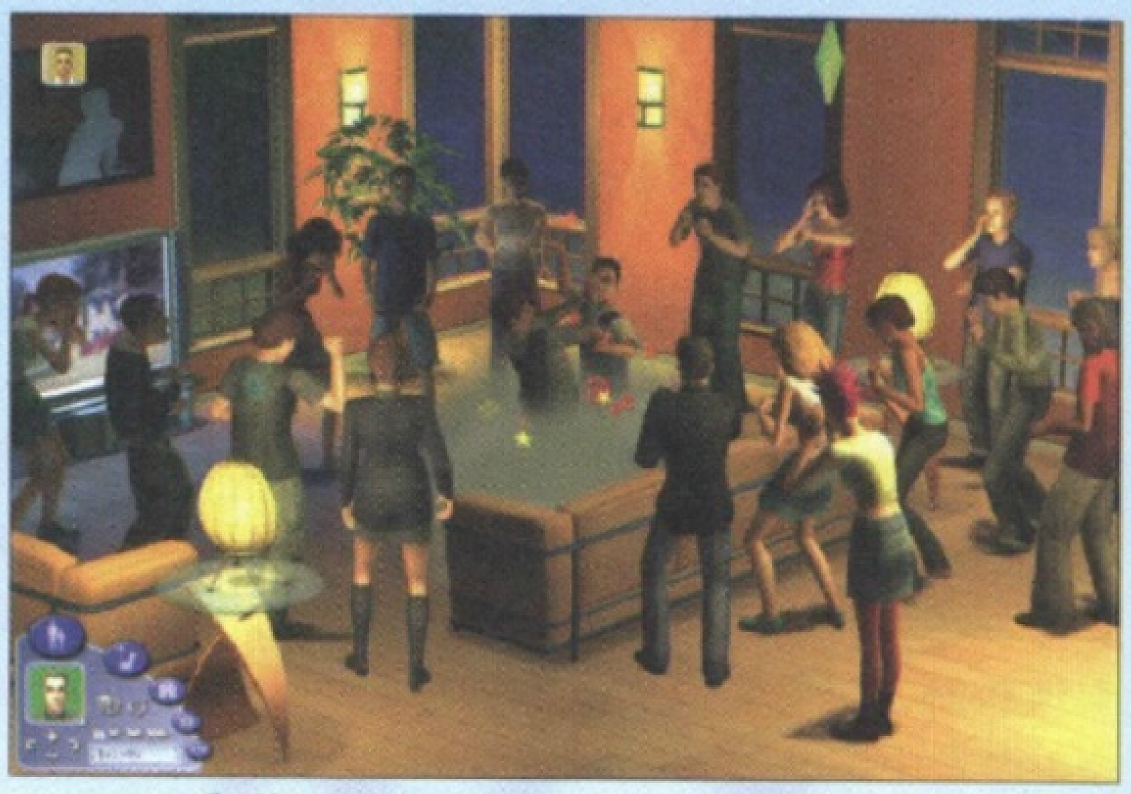
机械： 这项技能适用于5种不同的职业道路，并且仅能从那些职业中获得。不过，在机械技能上拥有两点数值是一件不错的事情，因为需要机械技能来修理房子周围的东西。当然，这也可让修理工来完成。提示：不要修理电器设施，除非机械技能很高超。学习机械技能的最好方法是看书，修理房子周围的东西和给钢琴调音也能增加技能数值。机械技能越高，修理的速度越快，并且成功率也越高。

魅力： 这项技能适用于5种职业道路，并且对于任何模拟人来说都很容易获得至少两点技能数值。通常，浪漫型和声望型模拟人即便是工作上并不需要此项技能，他也想要提高魅力的数值，因此最好让他从事需要魅力的工作。魅力值越高，结交朋友的速度越快，并且更能有效地劝说他人，调停纠纷，或成功地表现出想法和幻想。学习魅力技能，需要为模拟人买一面镜子，让他对着镜子练习讲话和浪漫。

身体： 这项技能适用于4条职业道路，除非需要，不必集中精力考虑。通常好动的模拟人在体魄方面强于懒惰的家伙。虽然除了工作需要之外并不需要体魄，但拥有一些身体技能值不但可加快从疾病、疲劳、饥饿和伤痛中恢复，而且还可在比赛中轻松获胜。提高身体技能的方法有很多种，最好的方法是购买体育馆，并且在体育馆中训练。此外，练习瑜珈和游泳也能增加体魄。

逻辑： 这项技能包括推理和组织能力，是各项职业所必需的，并且需要尽快开始学习。不过，除了工作之外，这项技能倒是看不出有任何其他用处。对于知识型模拟人来说，他总是想要进行一些提高逻辑的活动。要想提高逻辑技能，可购买棋类或望远镜。其中，棋类可让下棋的两个模拟人都获得技能值，而望远镜则被知识型模拟人用来眺望星空。

创造力： 这是能在工作之外赚取金钱的唯一技能。尤其对于呆在家里的模拟人来说，是一项极佳的技能。创造力高的模拟人可出售自己的绘画和小说来赚取金钱。此外，创造力技能还适用于5种职业道路，因此对于每个模拟人来说，都应该至少拥有两点数值。提高创造力技能的最好方法是绘画，不但能增加乐趣，而且作品完成后还能卖钱。另外，演奏乐器和写作也能提高创造力技能。



派对场面火爆激烈，过激行为出人意料。

清洁： 这是游戏中唯一的全新技能，适用于3种职业道路。技能数值越高，清理整洁的速度就越快，并且保持的时间也越长。提升清洁技能的方法有两种：一种是清理房子周围的东西，另一种则是看书学习。

除了上述7种技能外，游戏中还有3种额外技能：第1种是跳舞，当模拟人与其他人跳舞时，这项技能便会相应提高；第2种是瑜珈，当体魄数值达到3点后，便可凭借体魄技能加以学习；第3种是沉思，可通过研究逻辑来学习。在经过了许多小时的练习后，当模拟人沉思时，便会开始飘浮起

来。他甚至还能学会在自己的空间中瞬间移动。此外，这种技能可封冻模拟人的情绪，对于应付某些在几个小时之后需要好情绪来处理的事情来说是非常有用的。

八、职业是人生发展的道路

如果想要给家庭带来稳定的收入，模拟人就需要外出工作。模拟人可在报纸（每天3条工作招聘消息）和互联网上（每天5条工作招聘消息）很容易找到工作。对于成年人来说，每种职业分为10个等级，而对于青少年和老年人来说，则分为3个等级。需要注意的是，如果模拟人连续两天没有上班，并且没有打电话请假，或者他的工作成绩下降到-100，那么他将被解雇。而青少年在学校如果他的等级下降到F，也将被开除。因此，如果模拟人不去工作，需要在正常的工作日开始之前打电话请假，这样将不会受到惩罚。当模拟人以良好的情绪投入工作，并且在技能和朋友方面都表现出色时，他能得到提升。一旦达到一定的职业等级，便可得到特殊的奖励物品。当一个成年人变成老年人之后，他能通过电话上的“退休”选项在任何时候决定从成年人职业中退休。在退休时老年人将收到退休金，从而继续获得收入。即便老年人决定再找一份老年人工作，他同样也可获得退休金。

九、年龄是人生前进的节拍

如同现实生活中一样，游戏中的模拟人也将随着时间的推移先后度过6个年龄阶段，分别是婴儿、幼儿、儿童、青少年、成年和老年。每个阶段都有新的游戏内容，新的挑战和新的冒险。

1.每个年龄阶段的长度

游戏中，模拟人的年龄阶段从婴儿到老人，每个阶段都有固定的天数——婴儿3天，幼儿4天，儿童8天，青少年15天，成年29天，老年9天到31天之间，取决于模拟人死时的年龄。在每个年龄阶段，模拟人有着不同的渴望和需求，并且经历着生活的不同方面，从学习交谈到约会，再到成为父亲母亲和祖父祖母。

2.成长和衰老

年龄段之间的转换对于模拟人来说是一个重要时刻，并且通过生日来标明。在一个年轻的模拟人达到特定的岁数前两天，将收到一条消息，从中得知在自己进入下一个年龄阶段之前，还有两天的时间来做曾打算完成的事情。在收到这条信息之后，便可选择走向成熟，这将在年龄阶段转换日的晚上七点自动完成，不过需要吹灭生日蛋糕上的蜡烛。虽然这个过程可以加紧完成，但也不能操之过急，假如忘记了教幼儿交谈和走路等基本技能，将对他未来的生活产生很大影响。此外，过早地让模拟人成熟意味着他将提前衰老和死亡。由于生日聚会将成为模拟人记忆的一部分，因此要尽量将聚会搞得精彩一些。不过需要留心的是，当模拟人的渴望数值低时不要选择让其转变，否则他将趋向于恐惧，而不是期望成长。另一方面，如果并不急于让模拟人转变，还可让转变的速度变慢，让他在有限的几天内完成自己的渴望，或者尽情享受这个年龄阶段的快乐。这可通过喝下不老药水来达到目的。不过凡事都有利有弊，如果模拟人的渴望等级在黄金级别以下，非但不能延长寿命，相反还会减短寿命。

3.婴儿阶段

满足婴儿的需要：同现实生活一样，模拟人的婴儿期是非常短暂的，在模拟世界中只有3天。在这几天中，婴儿具有全部正常的需求（饥饿、如厕、活力、朋友、卫生和兴趣），不过他在进入幼儿阶段之前没有渴望。同时，对于父母来说，他们必须满足婴儿的需要，如果让婴儿独自呆过长的时间，或忘记喂奶，社工将会带走婴儿，而且社工不仅仅带走这个孩子，还将永远带走这家的所有婴儿、幼儿和少年。有时候，婴儿睡在地板上。如果能给他买一张婴儿床，那么他将睡得更加舒服。不过对于空间狭小或者手头缺钱的人家来说就没有必要了。婴儿需要喂奶，奶瓶就放在冰箱中。另外，婴儿的卫生需要必须满足，可经常为他洗澡，保证他的身体健康。

清晨起来跑步健身。

搏击令人变得坚强。

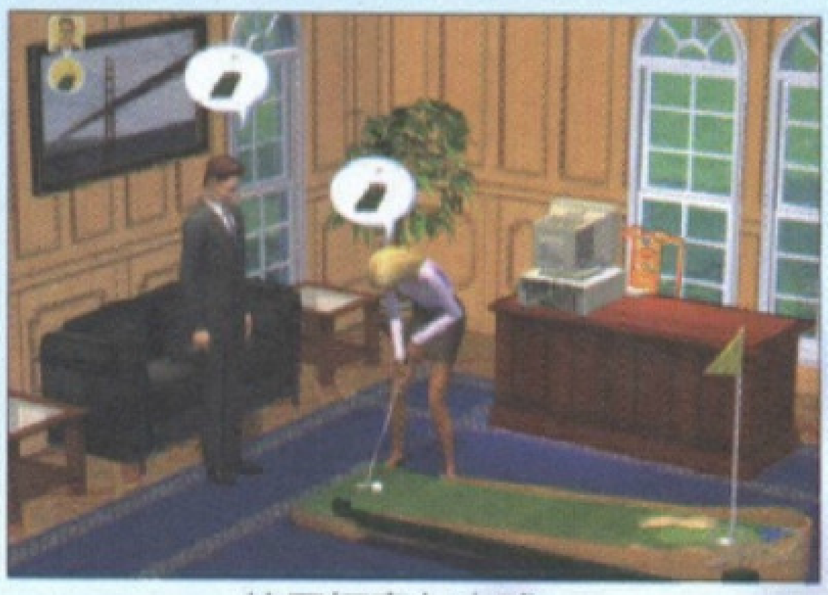
婴儿长大：对于父母来说，照顾婴儿是非常辛苦的事情。只要注意到生日逐渐邻近，就意味着婴儿即将转变成为幼儿，而父母也可以同失眠的夜晚说再见了。在渴望方面，由于婴儿并没有什么渴望，因此不必费神，只要为他准备生日蛋糕，便可完成转变。

4.幼儿阶段

渴望和技能的培养：当模拟人进入了幼儿阶段，也就变成可控制的角色。幼儿阶段持续4天，但这个小家伙却有很多需求要完成。在这个阶段，幼儿学会走路、交谈和使用

厕所，并且开始培养一些基本技能（逻辑、魅力和创造力）。教幼儿走路和说话对于父母和孩子来说是必须做的事情。只要孩子进入了幼儿阶段，都将学会这些技能，并且对今后的生活产生很大的影响。幼儿阶段的一个优势是他有很多的时间来培养技能，在此方面获取领先之后，可使得他在成年的职业生涯中不断进取，并且在步入老年之后，能传授给年轻人更多的技能。

满足幼儿的需求：尽管幼儿比婴儿更独立，但他还不能真正自理，需要父母来满足他的基本需求。幼儿需要在幼儿床上睡觉，他们不想让婴儿那样睡在地板上。调节桌可使幼儿感觉更舒适，而稍高一些的椅子可让幼儿吃饭时感到更方便。此外，教幼儿使用厕所也是比较重要的，可让他今后自动使用厕所。通常，幼儿醒着的时间比成年人短，在白天时会睡觉。而他的卫生状况也需要时刻留心，在他学会使用厕所前，要经常给他换衣服或者洗澡。幼儿同样有渴望，如果他的很多渴望无法满足，那么他将开始表现出很多奇怪和不成熟的行为，例如在厕所里玩耍。另外，与婴儿一样，幼儿虽然不会死亡，但照顾不周也会被社工带走。



练习打高尔夫球。

这种跳水姿势真是太失水准了。

5.儿童阶段

渴望技能培养和学校生活：当模拟人进入儿童阶段时，他将变得更加独立，能自行满足大部分基本的需求，并且开始与他人交流。这个阶段的时间比先前两个阶段长一些。儿童在8天的时间里可去上学，结交朋友，并且培养技能。当然，儿童也有渴望。每周在学校中学习5天，如果不到学校学习，就意味着留级。如果事情更糟糕的话，社工还会来拜访。儿童可进入私立学校学习，这个优势在于对他今后的职业有所帮助，并且学习期间不受影响，还可穿着特有的校服。模拟人进入儿童阶段后，可开始学习技能，比如通过读书或玩具烤箱来学习烹饪技能，通过打扫房间（父母很懒）或读书来学习清洁技能。儿童有家庭作业，成年人可帮助他来完成。这不但可缩短一半时间，而且有助于满足成年人的渴望。儿童所做的家庭作业越多，他学习就会越好，并且能更加快速地完成以后的作业。相对来说，让孩子进入私立学校学习是非常有益的。为此，需要邀请校长到家里做客吃饭，而烹饪的技能数值至少达到5点才能做出令人满意的饭菜。

塑造儿童的性格：儿童的性格是可通过周围的人或事物来改变的，比如老年人的鼓励对改变儿童的性格有很大影响。儿童经常渴望结交朋友，能与任何年龄段的人友好相处。不过，这仅限于通过电话或者网络与其他儿童或血亲交流。

6.青少年阶段

学校生活和职业：青少年阶段有15天的时间，为模拟人打开了很多全新的选择。这时他可开始进行青少年所能从事的兼职工作，对他未来的职业有很大帮助。如果青少年成功地进入了私立学校，那么他所从事的工作将从第2级开始；而当青少年所从事的工作达到第3级后，成年人所从事的工作将从第2级开始。当然，学校中的青少年将很少有时间从事兼职工作，如果学习成绩很差，那么必须放弃工作，专心于学习。

早恋：进入青少年阶段后，模拟人开始早恋，他能调情、亲吻和拥抱，并且发展长期的关系。

家庭关系：青少年能帮助照看年幼的孩子，并且帮助他做家庭作业。如果青少年与家里人的关系紧张，那么他可能离家出走，然后在步入成年阶段的前一天回来。不过，假如其他人在24小时之内报警，那么离家出走的青少年将有50%的机会返回。如果青少年想要出门，他可请求得到允许；可是他如果想要溜出去，则必须是在天黑时偷偷行动。

改变少年的性格：游戏中模拟人

一次成功的跳水。

休息时荡秋千，自娱自乐。

的性格可通过鼓励来改变。不过只能是成年人鼓励孩子，而老年人则能鼓励成年人。提示：年龄差距越大，鼓励的效果越大。因此，老年人鼓励孩子能达到最佳效果。鼓励的好处在于当模拟人在某个性格方面得到鼓励，比如整洁方面，那么整洁性格方面的数值就会增长，而其他性格方面的数值也不会下降。当使用鼓励手段提升年轻人某种性格时，年长的模拟人在此性格方面的数值必须至少为7；而降低年轻人某种性格时，年长者在此性格方面的数值则需要小于3。使用鼓励手段时，需要牢记的一件事就是鼓励者和被鼓励者双方都必须处于良好的情绪下，并且所带来变化的快慢还取决于双方之间的关系。关系越好，鼓励所产生的效果越迅速。

7.成年阶段

职业和技能训练：这个阶段将持续29天，模拟人将变得完全独立。成年人可选定职业道路、结婚和生子。而当进入工作后，技能训练则变得至关重要，毕竟需要靠劳动来养家糊口。

渴望和成熟：对于成年人来说，渴望也是非常重要的，并且渴望的程度随着步入老年阶段，将对老年阶段的时间长短产生很大影响。因此只要有机会，就让渴望程度较高的成年人进入老年，相反，则尽可能地拖延渴

这个女孩在玩杂耍。

望程度低的成年人步入老年。

8.老年阶段

退休和老年职业道路：每个模拟人的老年阶段都有所不同，持续时间从9天到31天不等。如果老年人愿意，他可以退休。特别是当家里有小孩需要照顾时，尽管老年人还能继续工作，退休也是最好的选择。当然，老年人继续工作能给家里带来额外的收入。不过工作时间应该较短，以便他同时享受工作和退休的快乐。退休的模拟人能得到养老金，数额的多少取决于他的薪水和退休的时间。

死亡抚恤金和遗产：当老年模拟人死亡时，他的渴望程度影响着家庭所获抚恤金的多少。因此，尽量让老年人感到满足是非常重要的。比如，当一个老年模拟人死亡时，他的渴望程度为白金等级，那么他的配偶将得到20 000块钱；如果同样一个模拟人死亡时渴望程度为最低等级，那么他的配偶只能得到5000块钱。老年模拟人死去后，将把遗产留给后人。留给每个人的遗产多少取决于他的渴望程度以及关系的远近。人死不能复生，死者的鬼魂将会骚扰房子。

浪漫：老年模拟人同样有浪漫韵事，也会坠入爱河并且结婚。如果与年轻女人关系良好，老年男人还能老来得子，但老年女人无法怀孕。

十、社交改变人际关系

在模拟人的8种需求中有一种是朋友，这意味着与他人交流并不是随意的。模拟人需要相互交流，从而保持良好的情绪。下面简单介绍一下游戏中的社交特点。

奖励：为了完成社交需求，需要广泛地进行交流，通过结交朋友来获得工作岗位的提升，或者满足自己的渴望，当然，也会被奖励以更高的社会关系分数。

日常关系分数：日常关系表现出两个模拟人之间近来发生的事情。日常关系分数受到两个模拟人之间的相互交往和分离时间长短的影响。

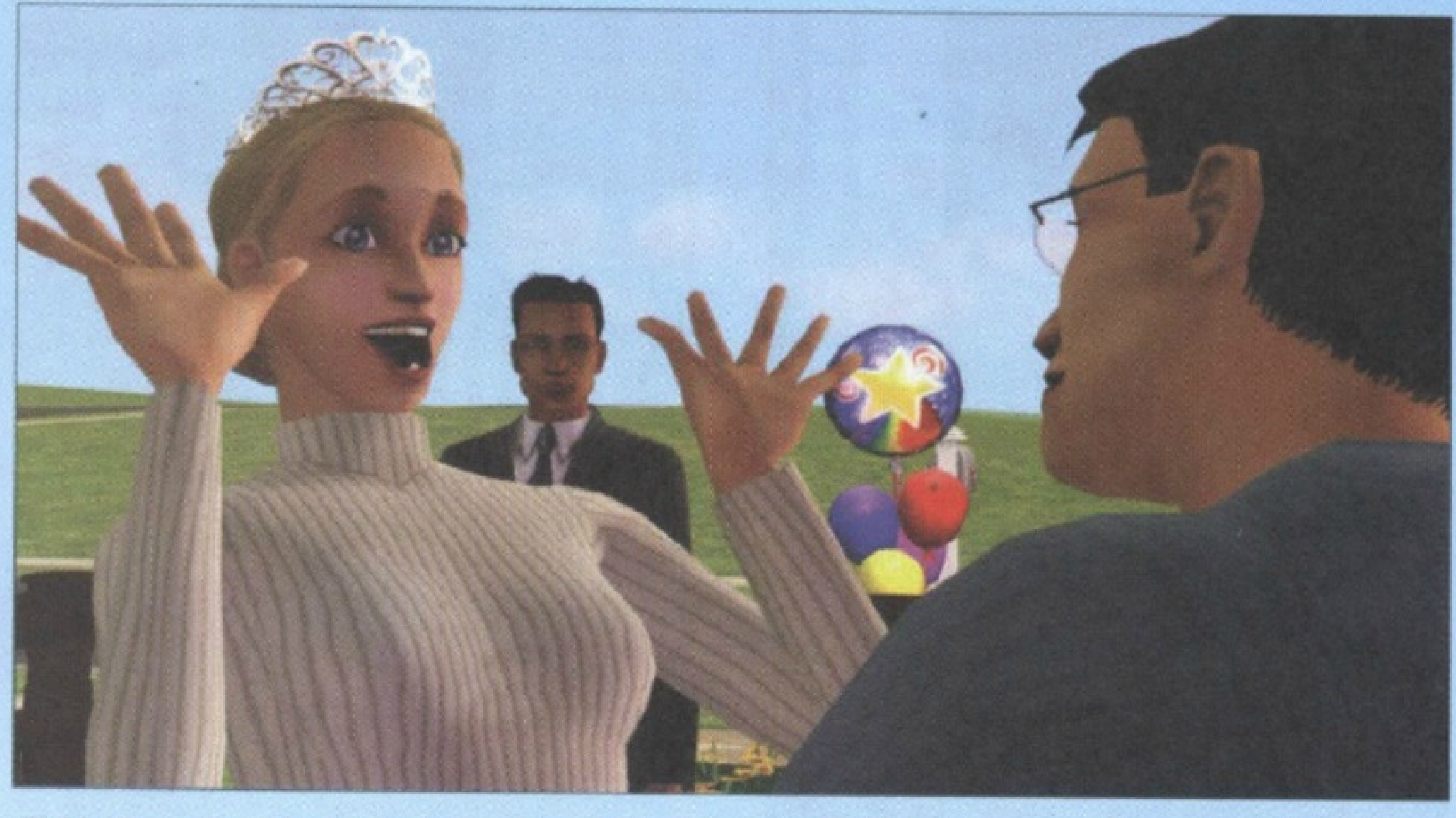
终生关系分数：终生关系分数表现出模拟人一生的社会关系，而不仅仅是最近发生的事情。终生关系分数并不直接受到全部社会交往的影响，即便产生影响，也只不过是1～3点数值。

增减和正常化：增减在没有任何模拟人干涉下引起关系分数变化的过程。每天下午4点钟，日常关系分数发生2点变化，直到归零。正常化是指终生关系数值逐渐变化，等于日常关系数值。在游戏中，每8小时出现一次变化，每次变化的数值为3点。如果日常关系数值较低，那么终生关系数值将减少3点，相反则增加3点。当两者数值相同时，正常化过程停止。

关系的种类：家庭关系是不会改变的，而其他关系则取决于日常关系分数或终生关系分数。敌人（儿童/青少年/成年/老年）：当双方的关系值低于-50时，将出现这种关系；朋友（幼儿/儿童/青少年/成年/老年）：当双方的日常关系值达到50以上，他们将成为朋友；最好的朋友（幼儿/儿童/青少年/老年）：当终生关系值达到50以上，则成为最好的朋友；迷恋（青少年/成年/老年）：如果日常关系值达到70以上，则通过浪漫的交流触发迷恋，另一方必须接受浪漫交流；情侣（青少年）：通过情侣方式的交流，青少年可从迷恋过渡到情侣，而另一方必须接受；恋爱（青少年/成年/老年）：如果终生关系值大于70，通过浪漫交流可触发恋爱；求婚（成年/老年）：当一个模拟人向另一个模拟人求婚时，如果另一方接受，那么他们之间是婚约关系，而选择分手方式交流，则可取消婚约；结婚（成年/老年）：当两个模拟人订婚之后，任何一方都可提出结婚，只要另一方接受，他们将是夫妻关系；社交小兔：社交小兔是一个特殊的NPC，当一个青少年、成年人或者老年人的朋友需求降低很多时，社交小兔将从天而降，成为孤独的模拟人的朋友，并且在朋友数值恢复绿色状态之后才会离开。社交小兔将跟随着模拟人围着房

只顾玩游戏，把妻子惹恼了，结果……

死神不期而至，将死者黯然无语。



子转悠，或者来到房子外面，陪伴着模拟人，以提升模拟人的朋友需求。而孤独的模拟人也能通过与社交小兔交流来更加快速地提升朋友需求。不过，只有孤独的模拟人才能看到社交小兔，其他人则无法看到。因此当孤独的家伙与社交小兔交流时，在别人眼里他就像是疯了一样。

十一、死亡是否可以避免？

年老：在游戏中，除非使用秘技，所有模拟人最终都会死亡。模拟人在进入老年阶段后，最长也只能生活20天，随后死亡。当一个模拟人死于衰老之后，其他人将无法使其复活。

电死：当模拟人修理带电物体时，有时会被电死，模拟人可能死亡的原因是被电击引起全部需求数值急剧减少。如果有3个数值几乎降到底，那么与此同时模拟人死亡。为了更加安全，当修理带电物体时，要确定需求数值是满的，或者具有更多的机械技能点，或者让修理工来修理。

溺死：当模拟人在水池中时，如果活力或饥饿需求数值减为零，那么他将溺死。如果你不想杀死模拟人，就不要让他在活力或饥饿需求数值较低时在水池里玩耍。

烧死：如果房子中的任何东西焚烧，并且火焰蔓延到模拟人，那么他将被烧着。当一个模拟人燃起火焰时，就像被电击一样，他的所有需求将戏剧化降低。如果他身上的火没有被快速熄灭，那么他将死亡。

饿死：当模拟人的饥饿数值达到零点一段时间后，他将饿死。如果让婴儿、幼儿或者儿童处于这种状态，他将被社工带走，而不是饿死。

脏死：如果你是一个肮脏的模拟人，并且周围有很多垃圾和很多肮脏的盘子，那么将被成群的苍蝇包围，并且被杀死。

砸死：当模拟人在白天观察云彩或者晚上看星星时，有可能被落下的人造卫星砸死。人造卫星将留在模拟人的家中，直到在购买模式中连同模拟人的尸骨一起卖掉。

病死：与前作不同，在本作中不仅有豚鼠疾病，还增加了很多新病。下面表格中列出了有关游戏中疾病的一些信息（疾病来源的百分比表示患病几率）。如果你确定一个模拟人患了接触性传染病，那么最好不要让其他模拟人靠近他，除非你想要周围的人都患病。

疾病	症状	来源	传染	致命
感冒	咳嗽、喷嚏	工作（1%）/学校(1%)	高	不
流感	咳嗽、痢疾	接触害虫（最高5%）	高	是
肺炎	咳嗽、疲劳	感冒恶化	低	是
食物中毒	呕吐、恶心	变质的食物（5%）	不	是
孕妇晨吐	呕吐、恶心	怀孕第1天	不	不
病毒感染	随机症状	生化技术站的不正常运转	高	是

提示：对于生化技术站的病毒感染，可能的症状是呕吐（在厕所/在地板上，降低舒适）、作呕（降低舒适）、咳嗽（咳嗽并且降低舒适）、打喷嚏（打喷嚏并且降低舒适）、疲劳（降低能量）或痢疾（降低如厕）。那么如何来治疗这些疾病呢？

每种疾病需要休息和药物来治疗。让模拟人睡觉、躺卧、安坐或者放松休息12个小时就能治疗疾病，从而增加舒适和体力数值。如果拥有生化技术站（科学职业奖励物品），也可用来制药以治疗疾病。

吓死： 在游戏中的鬼魂有时会跑出来吓唬模拟人，与被电死和烧死相同，被吓死意味着3种需求指标几乎掉到零点，从而导致死亡。提示：游戏中的鬼魂以颜色来表示他不同的死法：红色——烧死，身上带着一股烟；橙色——当看星星时被人造卫星砸死；黄色——电死，头顶上有火花闪烁；绿色——病死；蓝色——溺死；紫色——脏死；粉色——被鬼魂吓死；白色——老死；透明——饿死。这些家伙会从冰箱中偷食物。

十二、灾难有时反而可笑

游戏中共有4种灾难需要了解。其实也没有必要去担心灾难，因为这些灾难尽管偶尔发生，但它们并非毁灭性的，都能较为容易地被控制。

火灾： 一旦火灾发生，它将烧毁物体，使其变成一堆灰烬。无论什么时候，只要模拟人在房间中，他都将惊慌地跑向火焰。发生火灾的起因可能会有以下几种情况：当模拟人在烹饪时将食物烧焦就会产生火焰，从而可能造成火灾；烹饪技能低的模拟人更可能烧焦食物，导致火灾；当烹饪时，模拟人可能会走神，将食物放在烤箱中，如果食物放的时间过长，烤箱将冒烟，然后起

小偷明目张胆地偷东西。

接受警察的讯问。

警察来了，束手就擒吧。

火；如果将易燃的物品放在房间中靠近壁炉的地方，它将可能着火；当模拟人被电死，其修理的电器可能起火。为预防火灾，应注意以下几点：不要让技能低的厨师使用任何可能会造成火灾的东西，在使用比较冒险的用具前，让他先提升一些烹饪技能；在有可能起火的房间中安装烟雾警报器，这样消防员将自动来到有火灾的房子熄灭火焰；不要让机械技能低的模拟人修理电器；将家具远离壁炉。

入室行窃： 大约每隔20个晚上，在晚上10点到凌晨4点之间，一个盗贼NPC将光临模拟人的家，偷窃最多5件最有价值的物品。如果在模拟人的家里安装了盗贼警报器，那么当盗贼来拜访时，警察会自动来到模拟人的家。如果没有警报，那么惊醒一个模拟人，让他去叫警察。当警察来到时，他将与盗贼战斗。警察通常有90%的机会获胜，但偶尔盗贼也可能胜利并且逃走。如果警察赢了，家中什么也不会损失，那么模拟人将得到500块钱；如果家中物品被拿走，那么模拟人将得到与物品同等价值的保险金。在盗贼事件之后，模拟人对这个事件将留下消极的回忆。他将时常想起被偷走的物品，走到那个物品原先放置的地方黯然神伤。

水灾： 水灾与火灾和盗贼相比出现几率很小，但它对于模拟人环境的需要来说是一个严重的问题。如果模拟人让水管附件失于修理，那么将可能造成水灾。因此，模拟人要时常维修水管设施。

外星人绑架： 在晚上7点和凌晨2点之间，当使用望远镜看星星时，模拟人有5%的机会可能被外星人绑架。这时虽然模拟人离开了，但可注意到他的需求数值在迅速地变化。不过，当他返回时，需求数值将恢复正常。可笑的是，如果被绑架的模拟人是一个成年男性，那么他返回时将怀孕。

实战篇

《模拟人生2》的游戏主旨就在于让模拟人生活得幸福快乐，在人生旅途中实现自己的人生目标，满足自己的人生渴望（当然，有些玩家也喜欢变态地折磨模拟人，让他过着地狱般的生活）。通过基础篇的介绍，相信大家对游戏已经有了一定的了解，知道应该如何去安排模拟人的生活了。下面介绍一些模拟人的生活琐事，希望对各位玩家的“人生”有所帮助。

桌上两大盘披萨似乎没什么吸引力。

开始吃晚饭了，只有想减肥的MM无动于衷。

一、将烹饪进行到底

模拟人有8种基本需求，其中一种需求是饥饿。模拟人每天要尽量吃3顿饱饭。那么怎样才能让吃饭更有乐趣，并且使烹饪技巧更加高超呢？

学习烹饪：要想成为一名优秀的厨师，必须提高烹饪技能。模拟人可通过阅读烹饪书籍或观看电视烹饪频道节目来学习烹饪技能。事实上，烹饪技能是迟早能派上用场的，它不仅是职业所需，而且在家庭中也用得上。烹饪技能高超的模拟人能做出更为高级的膳食，并且基本不会失火，做饭的速度也比较快。尽管模拟人可在儿童时期开始增加烹饪技能数值，但只有青少年、成年人和老年人才能使用烹饪用具，并准备膳食。

通过电话订购食材：要想做出饭菜来吃，必须先买食品材料。将食品材料塞满冰箱有3种方法，最简单的方法是通过电话来订购。先选定一个模拟人，点击电话并且选择“拨打”，接着选择外卖选项中的杂货店，然后点击弹出的冰箱画面旁边的箭头来选择想要订购的食材数量。确定之后放下电话，过不一会儿，送货车便会将食材送到。

使用电脑订购食物：先选择一个模拟人，点击电脑，选择订购杂货，然后在弹出的窗口中点击冰箱画面旁边的箭头选择想要订购的食品材料数量。确定之后，等待送货车将食品材料送来。

到商店采购食物：除了通过电话和电脑订购食品材料外，模拟人还可到社区主要大道上的食品店购买食品。首先拿起电话，拨打“交通”叫来出租车，然后乘出租车来到主要大道上的食品店。点击食品店中摆放的食品材料，在弹出的冰箱画面中选择想要购买的食品数量。确定后模拟人返回家里，他会自动将食物放到冰箱中。与通过电话或者电脑订购食品不同，如果让模拟人自己到商场购物，则不必出送货费。

烹饪食物：模拟人每获得一个烹饪技能点，便能烹饪新的膳食。他的技能越高，能烹饪的食物越多，并且做出来的食物越好吃。以下是一些不同等级可烹饪的食物：等级0——果汁、饼干、速食快餐、馅皮饼、午餐三明治、热狗、冷冻快餐、通心面；等级1——意大利细面条；等级2——烤干酪；等级3——薄烤饼、汉堡包、沙拉；等级4——煎蛋卷、辣椒肉末；等级5——猪排；等级6——大麻哈鱼、火鸡、夹心蛋糕；等级7——烤肉排；等级8——火烧冰淇淋；等级9——没有新食物增加；等级10——龙虾。

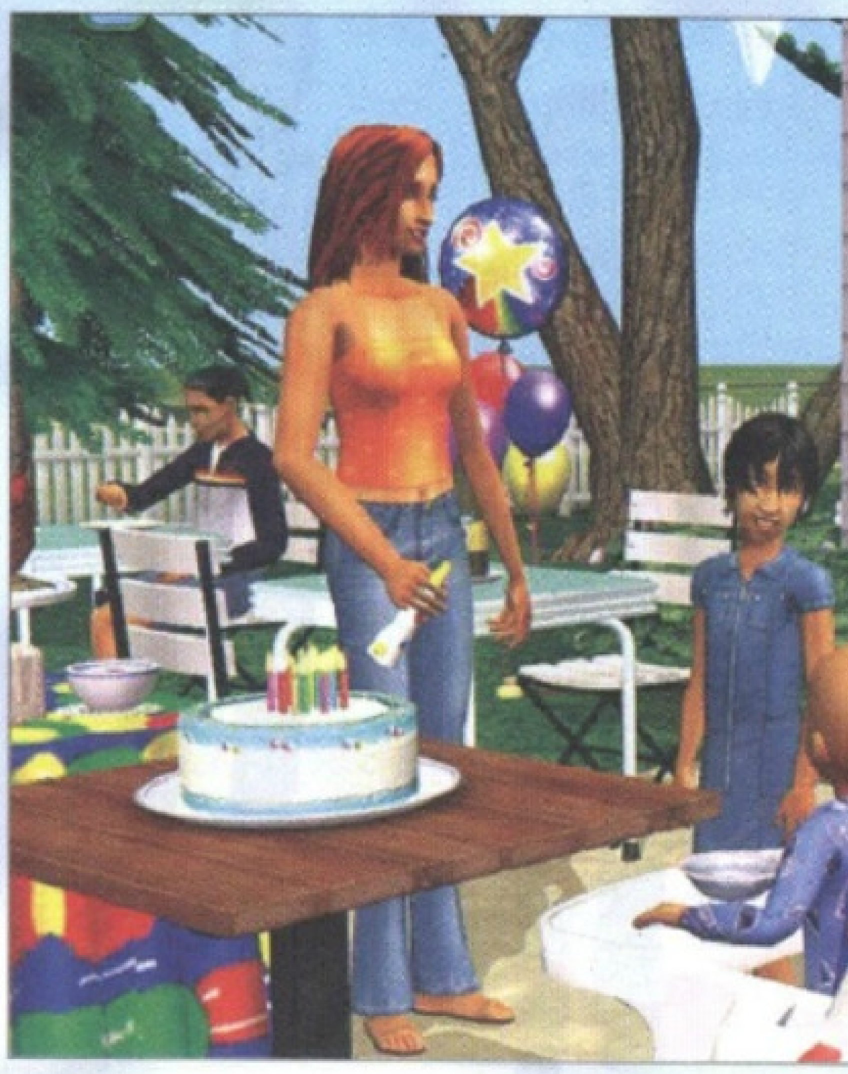
模拟人可在一天的不同时间准备并且吃不同的饭餐，以下是3种主食进餐的时间和可做的食物：早餐2:00AM～10:30AM——速食快餐、薄烤饼、馅皮饼、饼干、果汁；午餐10:30AM～4:30PM——速食快餐、沙拉、午餐三明治、烤干酪、汉堡包、热狗、辣椒肉末、饼干、果汁、夹心蛋糕、火烧冰淇淋；晚餐4:30PM～2:00AM——速食快餐、沙拉、冷冻快餐、意大利式细面条、大麻哈鱼、猪排、通心面、龙虾、汉堡包、热狗、烤肉排、火鸡、饼干、果汁、夹心蛋糕、火烧冰淇淋。

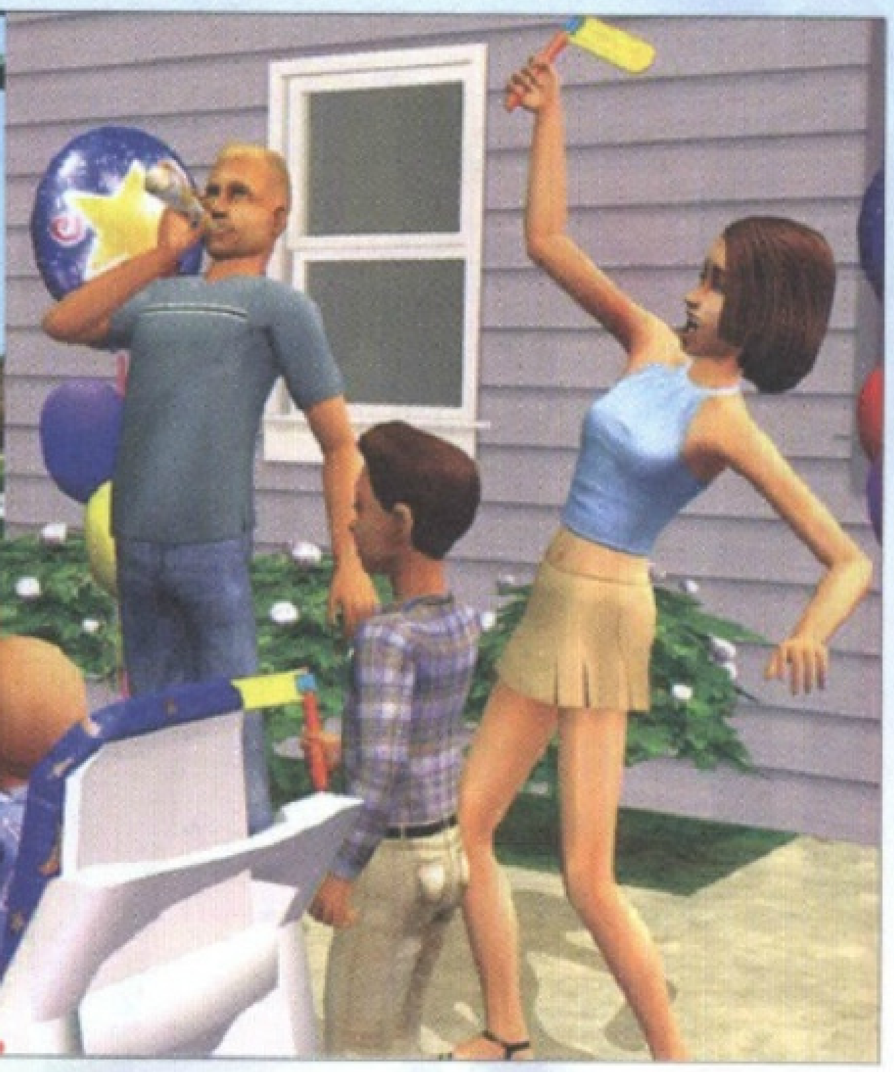
二、好好学习，天天向上

要想成长为一个全面、聪明的模拟人，那么在儿童和青少年阶段就必须上学，并且要保持好的学习等级。因为一个孩子在学校表现得越好，他的渴望分数就越高。当一个模拟人不再是幼儿，变成了儿童，他就要在公立中小学开始他的学校生活。玩家可在模拟人的技能和职业面板中查看他在学校中的表现。

学习等级：每个学生在学校生活开始的第1天所拥有的学习等级为平均值“C”。通常，模拟人的学习等级由3个部分组成，分别是出勤、家庭作业和情绪。玩家需要让这3种因素保持良好状态，以便让模拟人在学校生活中获得成功，并且对他在以后的职业中有所帮助，开启特殊渴望、物品和事件。

出勤：对于儿童来说，学校生活是每周一到周五，从9:00AM～3:00PM。而青少年虽然也需要从周一到周五上学，但只是从9:00AM～1:00PM。一般来说，模拟人上学就是让他按时坐上学校的大巴，防止他逃





学。因为逃学一天将导致学习等级下降一个字母。

家庭作业： 每天放学之后，模拟人将带回他的家庭作业，并且将它放在家里的某个地方。每个家庭作业任务上都标着学生的姓名。当学生完成全部家庭作业后去上学，将使学习等级提高一个字母。可如果两天没有做家庭作业，将导致学习等级下降一个字母。家庭作业需要花费时间，并且不是总有乐趣。模拟人完成家庭作业的过程通过学生头顶上的过程数值来表示。此外，如果学生请求家庭中其他模拟人的帮助（这个模拟人应该有一个好情绪），那么完成家庭作业的时间就能缩短。当一个模拟人开始上学之后，他应该总是在家庭作业方面请求帮助，这不但可节省时间，增加回忆，而且有助于实现模拟人的渴望。

情绪： 儿童和青少年需要处于良好的情绪中才能在学校表现出色，这就需要让他每天早晨登上学校大巴之前保持良好的情绪。因为良好的情绪可使他的学习等级赢得一个“+”，而糟糕的情绪将使他的学习等级增加一个“-”。在学校时，模拟人的某些需求将上升，其他需求将下降。因此，当他放学回家时，需要注意他的需求变化，以便能使其得到满足。

学习等级： 每天，儿童和青少年都会收到一个报告卡，反映他们现在的学习等级。如果反映出好的学习等级，那么模拟人将自我炫耀，并且他的表现也会得到赞扬。假如一个学生得到“A”（或者更高），那么他将有机会从祖父母那里得到金钱作为奖励。不过，如果一个学生的学习成绩很差，那么将导致一些严重的后果。例如，一个青少年的学习等级是“C-”或者更低，那么他将不能得到工作；如果一个儿童的学习等级是“F”，并且在第2天也没有提高，那么他将被社工带走；如果一个青少年的学习等级是“F”，那么他将被开除。此外，差的学习等级可能触发恐惧，而好的学习等级则能完成渴望。

私立学校的好处： 模拟人可以从公立学校转到私立学校。与公立学校一样，私立学校的生活也是比较自由的，但入学过程却是比较苛刻的。尽管如此，进入私立学校的好处还是令人羡慕的。首先，进入私立学校青少年的职业等级将自动提升为第2级；其次，在私立学校过一天对于模拟人来说压力是比较小的，他回家时将比在公立学校过一天的情绪好；第3，与在公立学校中取得好的学习等级获得金钱奖励不同，私立学校的学生能够得到技能奖励。此外，私立学校的学生还可穿特殊的校服。

解剖外星来客，研究宇宙生命。

科学研究既辛苦又有意义。

科学试验具有一定的危险。

如何进入私立学校： 要想进入私立学校，学生家庭必须具备两个条件：第1是学生在公立学校中的学习等级为“C”以上，第2则是邀请私立学校的校长到家里做客。邀请校长到家做客的过程很简单，只需拿起电话与校长通话，邀请他来家里做客。如果校长接受，那么他将在当天的5:00PM到达（除非在5:00PM之后打电话，那么他将在第2天的5:00PM出现）。这时，需要赶快出门问候校长（否则他会离开），然后触发事件。而后要等到半夜12点，才能从校长那里得到这次邀请的分数。

要想被私立学校接收，家庭需要完成3件事情。第1件事情是做出好吃的食物，尽量让烹饪技能点数高于5的模拟人做饭。烹饪技能越高，得到的分数越高。第2件事情是查看环境，这个分数基于校长所看到的区域的内外环境印象，因此在校长出现之前必须将房间收拾干净。当校长查看环境时，他会根据目前所在房间的环境计算房间的分数，模拟人可带校长到不同的地区来增加这项分数。当分数达到40时，查看环境将自动结束。当然，如果玩家发现分数下降，也可提出终止查看环境。第3件事情就是闲谈。让家庭成员与校长交流，与校长的日常关系分数中所获得的点数将增加到闲谈分数中。与校长交流得越融洽，获得的分数越高。一旦分数达到100点（通过3个类别的任意组合），此次事件结束，校长将告知玩家已被私立学校接收。这样，学习等级在“C”或以上的学生将在第2天进入私立学校学习。如果分数没有达到100

点，也不必泄气，玩家可在第2天继续尝试。

三、从孕妇怀孕到婴儿降生

在上一代《模拟人生》中，玩家能让模拟人接吻，一个小孩便不知从哪里冒了出来，落到铺满鲜花的婴儿床上。而在《模拟人生2》中，从孕妇怀孕到婴儿降生则分为多个步骤，下面谈谈如何怀孕、怀孕过程以及如何照顾婴儿。

怀孕前的预算：如同现实生活中一样，要有一个孩子，必须有一个好的经济状况。建议手头至少有5000元，以便购买婴儿所需要的物品（推荐10 000元，以防万一）。因为《模拟人生2》与《模拟人生》不同，首先玩家必须使用冰箱中的食物来喂养孩子，没有钱就无法购买食物；其次玩家必须给孩子买一张婴儿床，并且孩子也需要自己有一个房间。所有这些都需要钱，如果没有足够的经济基础，就先不要考虑要小孩。

如何怀孕：在《模拟人生》中，男女两个模拟人接吻，直到询问是否应该要一个小孩，然后便会拥有宝宝。而在资料片中则增加了特殊的床，如果男女两个模拟人经常在特殊的床上活动，那么便会生出孩子。如今，在《模拟人生2》中，如果相爱的模拟人躺在同一张床上，则可通过“生小孩”的指令来使女模拟人怀孕。

怀孕过程：通常在婴儿降生之前，女模拟人的怀孕时间大约是10天（现实生活中240分钟）。如同在现实生活中一样，怀孕有3个阶段，不过在游戏中这个过程还是比较快的。当女模拟人的肚子开始增大时，她的情绪会摇摆不定并且她的需求也会增加。通常怀孕的模拟人早晨会恶心呕吐，并且头顶上会出现问号。而后，她的肚子将逐渐增大，并且走路的样子也有所不同。这时她将开始穿着孕妇装，直到婴儿降生。

孕妇的需求：通常，孕妇的体力、如厕和饥饿需求将会下降得很快。在怀孕的第1阶段，孕妇的需求变化并不明显，但在后面的阶段中则表现得越来越明显。尤其接近分娩时，很难完成孕妇的其他需求，比如舒适、卫生和朋友等，这时要尽力给孕妇留出一些时间让她感到快乐。不过，还要记住孕妇不能做太费力的事情。

婴儿出生：怀孕过程结束后，玩家可在过场动画中看到孕妇捂住肚子不断呻吟，然后孩子便呱呱坠地。这时赶紧给孩子起个好名字，免去了老来无子的恐惧。

照料婴儿：在游戏中有一项保姆服务，玩家可通过电话预约保姆来照料婴儿，不过雇保姆需要花费金钱。建议不雇，因为让模拟人与婴儿直接交流既可满足渴望，也可省钱。不足之处是，必须至少有一个人要留在家里，不出去工作，专门照料婴儿。

①家俱：孩子出生后，需要给他买一张婴儿床，最好有一个可调桌，以便处理尿布。在房间物品列表中，有一个专门给小孩用的泰迪熊图标，在这里能购买孩子用的物品。不过，婴儿不能使用玩具，必须成为幼儿之后才可使用。

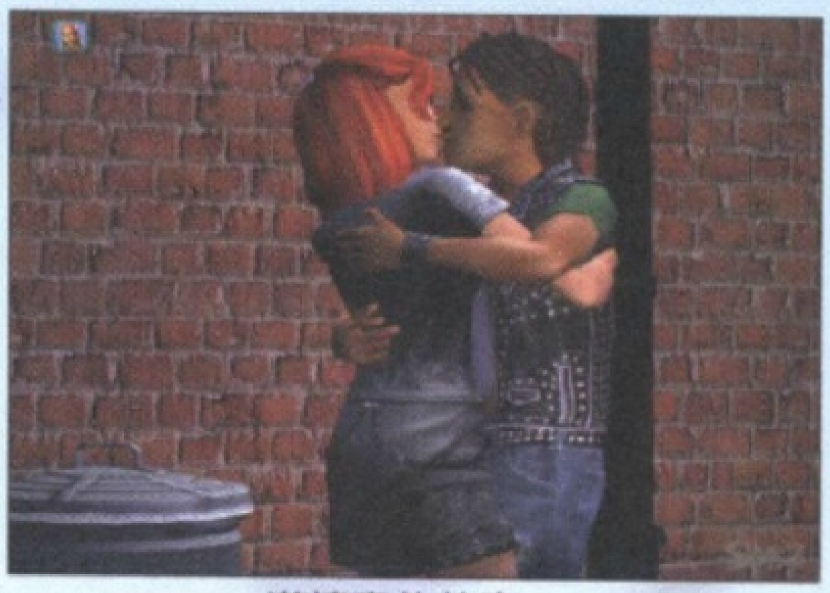
②交流：与婴儿交流非常重要。父母可抱起婴儿哄着他玩。当与婴儿玩时，就如同成年人之间那样，与婴儿的关系会有所增长。另外还可给婴儿喂食和换尿布，并且将婴儿放到浴盆中洗澡。通常模拟人会自动给婴儿喂食，但有时他害怕换尿布。这时要让没有恐惧的模拟人去做这件事情。

③需求：与成年人一样，婴儿也有基本的需求，不过稍微有一些不同。当婴儿需要某些事情时，他会不断地啼哭。判断出婴儿的需求是玩家的基本工作。通常，一些简单的事情，如换尿布，是很容易看出来的，因为一股绿烟会从尿布上冒出来。而有些事情是比较费脑筋的。不过当婴儿啼哭时，女模拟人似乎知道婴儿的需求是什么。而对于一些懒散的家长，当婴儿哭闹时，则需要将他们从梦中叫醒。

温馨浪漫的吻。

结语

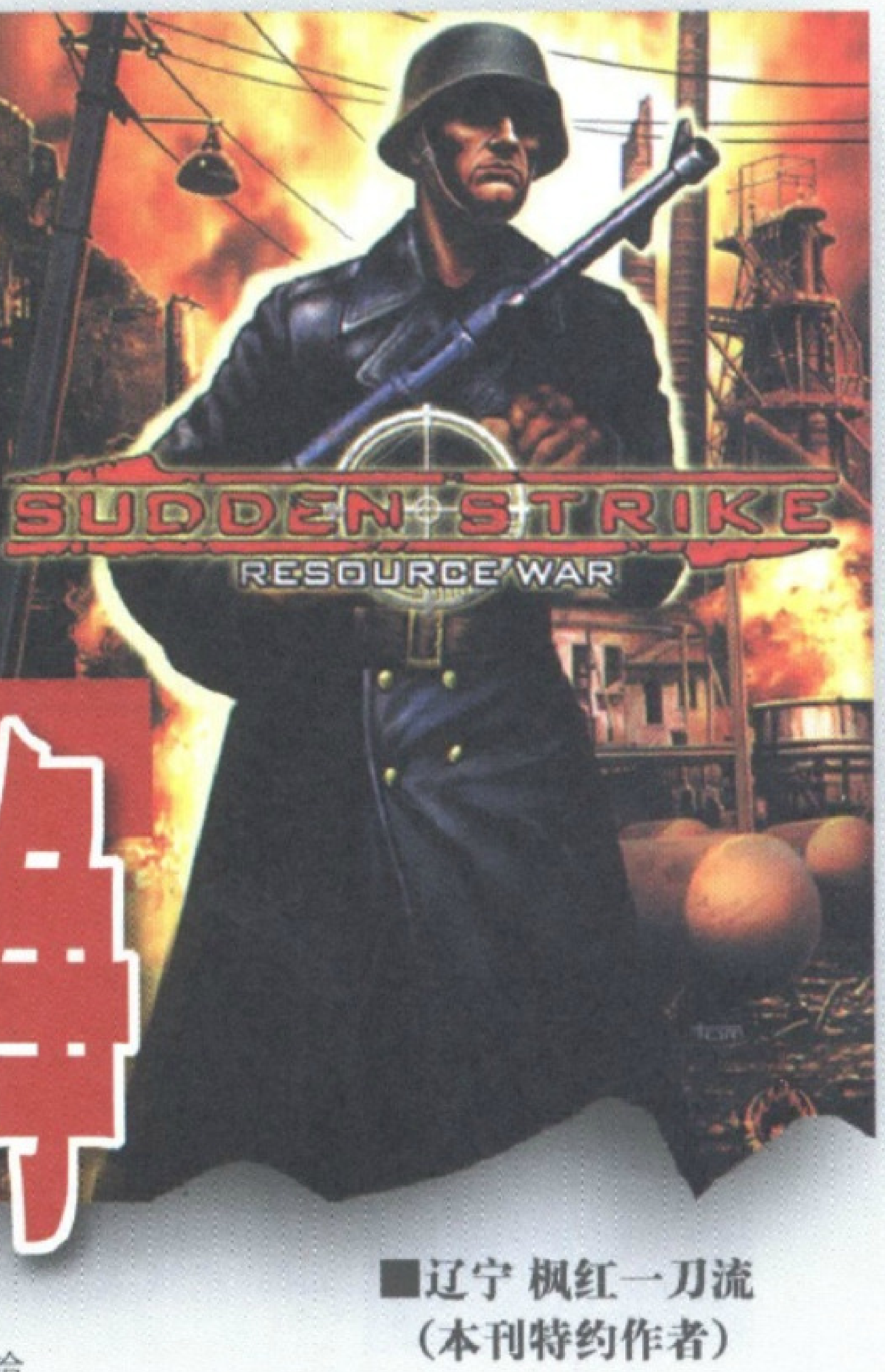
《模拟人生2》是一款内容丰富的游戏，它近乎完全地模拟了人们现实生活中的许多方面，甚至将超自然现象也呈现在广大玩家面前。在游戏中，玩家每一个举动以及房间中每一处布置，都会对模拟人的生活产生影响。因此，《模拟人生2》也是一款玩法多样的游戏，玩家们可见仁见智，充分发挥自己的想象力，让模拟人过上最美好（或最痛苦）的生活。P



激情奔放的吻。

幽雅柔情的吻

以二战为题材的即时战略游戏很多，像《近距离作战》、《代号——装甲》、D-Day等都是此类不错的游戏，相较而言，笔者认为《突袭》系列的画面虽不是最好的，却是将现代战争模拟得最真实的游戏。《突袭——资源战争》是一部资料片，秉承一贯严谨的制作风格，在这一部中加入了资源的概念，任何机械单位都需要汽油才能开动，在占领生产建筑后便可生产相应的单位，同时对装甲的视野进行了调整。



突袭——资源战争

■辽宁 枫红一刀流
(本刊特约作者)

良品 总评 7.7	
制作	Fireglow
发行	CDV
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求	
CUP：Pentium II 400MHz	
内存：128MB	
显卡：16MB以上	
硬盘：340MB	

本游戏共有4个战役：德军第一战役共4关——1941年装甲天才古德里安率第二装甲军团进攻苏联；德军第二战役共3关——1945年德第七军在萨尔河附近防守美军；美军战役共5关——1945年美第三军在萨尔高地进逼莱茵河；英军战役共4关——1944年的法国卡昂，英第七军团试图攻入德国本土。除了战役模式，游戏还提供9个单人任务关。

在战役模式中，作战单元可以延承到下一关，如果士兵或装甲被消灭，下一关将不再出现，因此战斗中要珍惜手下的每个兵员。装甲和士兵都具有升级能力，经验值提高的话会获得更好的准确度和破坏力。

军事目标的占领需要消灭四周的敌兵，派2名士兵站到附近约1分钟，工厂、修理工厂会生产装甲车、大炮等，医院会“生产”各种士兵。生产一般不需要特别的资源，在某些关卡需要占领特定的目标才能运作，如发电厂、燃油库等。作战单元受损后可修复，补给车可随军修复受损的装甲，医疗车可随军治疗士兵。占据医院或修理工厂的话，也会自动修复一定数量的战斗单位。

装甲车需要燃油才能开动，补给燃料要用油罐车，直接使用场景中的油桶也可以。还有，在占领炼油厂后，将装甲车开到它前面位置约1分钟可加到80%的燃料。装甲车可从敌人手中抢夺，它必须由司机来开动，因此司机是很重要的兵种，不要浪费在步兵群里杀敌战死。

炮兵是战争之神，攻坚的利器，战斗中要擅于运用各种火炮。一般分为反坦克炮、榴弹炮、迫击炮、高射炮、加农炮等。反坦克炮是最常见的，一般用来防守，它由2名士兵操作，炮管平放，攻击远方的坦克或摧毁建筑，只能使用拖车（卡车）来运输。榴弹炮为单兵操作，可背着跑，灵活方便，射程远，威力也不小。迫

占领修理厂会制造一堆轻型坦克出来。

占领工业区开始生产装甲车并补给燃油。

击炮单兵操作，射程较近，需用货车（形似拖车）来运载。高射炮具有空防能力，也可打坦克。因此如果要想使我方战机发挥作用，最好先将敌方高射炮除掉。加农炮比较少见，它的射程几乎覆盖整幅地图，但它的弹药消耗也是巨大的。还有一种重机枪手需要步兵运输车（形似补给车），这个不在炮兵之列，但也属于较珍稀的兵种，是步兵的克星。

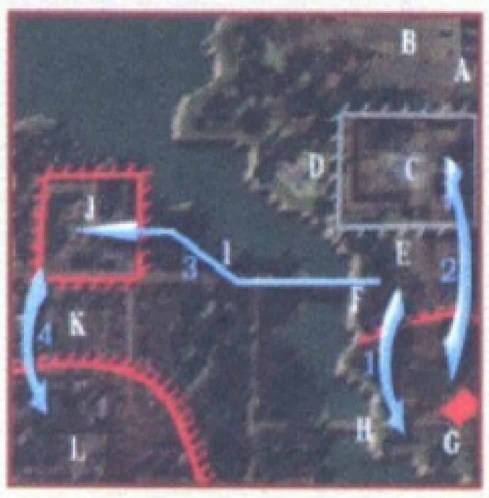
在步兵中要重点保护军官和狙击手，他们是军队的眼睛，用他们的望远镜可观察到远方的动静，其他兵种才会发现敌人，主动进行攻击。他们在某些关卡中还能控制少见的将军，其视野更加远阔，使我军战斗能力大大提升。

敌机偷袭工厂，用高射炮将其击毁。

德军东线战役

第一关 钢铁试炼
Forging the steel

任务：①恢复被摧毁的工厂，占有敌人的坦克装甲并补给充足的燃料；②利用步兵配合装甲部队穿越市郊。

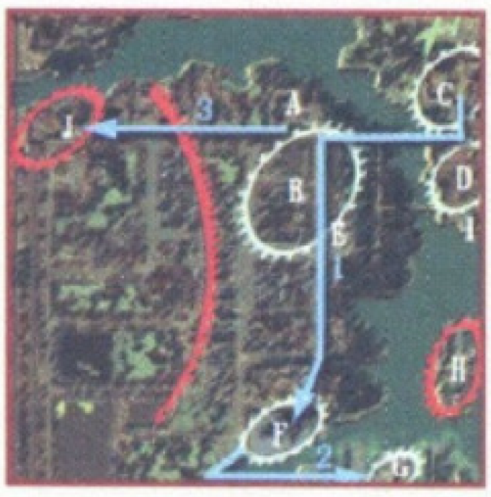


这一关会有大批友军的装甲部队（D）因缺少燃料而丧失战斗力，首要任务是寻找苏军的油罐车来补给能源。在任务执行中也会因燃料不足问题而使装甲瘫痪，因此宜单刀直入，忌走太多弯路。开始队伍由路口（A）登场，占领机场（B），派几名步兵进入苏军遗弃的院落（C），清除地雷后派补给车修复院子里的工厂和医院。与此同时大军往工厂另一侧（E）集结设伏，10分钟左右会有一批苏军由桥头（E）出现袭击，将其消灭后派少量步兵到机场设伏，工兵在机场中央埋置地雷，再派步兵控制工厂里的两架高射炮，这里不久会有苏军伞兵偷袭。设伏完毕，派其余部队沿河岸往村镇（G）行进，在一辆货车里有军官，派他用望远镜岸望以增加军队的视野，用反坦克炮摧毁田野的坦克后挺进，炸掉几座楼舍杀掉埋伏的枪手，最后解决3座大炮和3辆坦克。村镇里有6辆油罐车，派司机驾驶它们给瘫痪的装甲补给，然后集结部队往桥头移动。当油罐车给工厂里的3辆装甲补给时出现新的任务提示，原来瘫痪的装甲部队自动由木桥（H）过河攻击，同时大批步兵增援由路口（A）出现。纠集所有的军队过桥往铁路（I）处移动，不远处是工厂（J），里面的迫击炮和反坦克炮威胁着装甲部队的安全，派步兵抢在装甲前面利用密林的掩护突袭工厂，射杀里面的炮手占领工厂。这时会有一辆武装列车开过来，用迫击炮和坦克将火车头炸毁，在其不动时工兵上前埋定时炸弹，摧毁列车后修复工厂生产五六辆苏式坦克，然后往铁路线面对的草坪（K）杀进。苏制坦克防御高，对付草坪上的迫击炮很轻松，不过它们耗油量大，要有油罐车跟随补给。在清除城镇（L）里的苏军后，任务完成。

步兵穿过密林消灭工厂里的炮手。

第二关 装甲贼鸥
Panzer Jager

任务：①占领2座工厂；②使用运输船抵达小岛摧毁敌军的高射炮。



任务开始时工厂（A）附近遭受苏军的猛烈攻击，先将附近楼舍（B）的士兵派驻到楼里防御，然后集结工厂（C）附近的兵力往西过桥，同时派补给车修理机场跑道，那里停放着两架飞机。在工厂外的空地（D）上有两门迫击炮，它只能用货车装载（形状与拖车相仿，如果上关货车被摧毁，本关就无法用它了），而重机枪则用兵员运输车（形状和补给车相仿）运载。队伍过桥后用拖车将铁轨旁的反坦克炮带上，在路口（E）摆好阵势，将反坦克炮和迫击炮架好，将附近的楼房摧毁，以防止里面的枪手放冷枪。派军官或狙击手增加视野，消灭东部路旁的装甲，将步兵分散到建筑物里，消灭零星进攻的苏军。装甲部队占领工厂（F）并将其修复，派货车在岸边几处位置将迫击炮架好，朝对面小岛的掩体后中央放几炮，炸毁几座高射炮。队伍由南门出去到水滩找到两艘运输船，派司机上去驾驶。将步兵装载上，登陆小岛消灭少量坦克和炮手，占据楼房旁的高射炮，用它摧毁港湾的军舰。这时得到新的任务提示，可使用空军力量来运输伞兵，不过要先清除小岛（H）西端的炮兵。在北部海湾还有一艘逡巡的战舰，在岸边（I）放置迫击炮，等战舰靠近时摧毁。然后用运输船侦察小岛沿岸，用迫击炮摧毁西侧的大炮，再派飞机空降伞兵清除小岛上的残兵。清除完北部的敌军，纠集部队突破防御线朝西北行进，攻下敌人的一片营地，占领工厂（J），任务完成。

第三关 激战罗姆内
Romny Showdown

任务：①夺取北方被敌人占领的工厂；②朝西南行进夺取敌人的炼油

厂；③夺取西南方向的工厂。

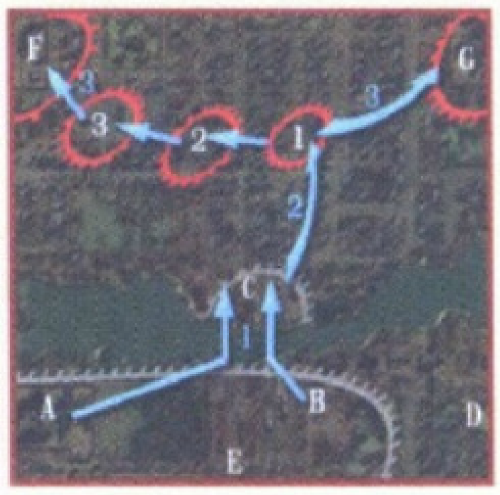
任务开始队伍登场（A），由于装甲的燃料有限要少走弯路，采用稳实的打法，坦克和步兵配合朝西穿过市区，楼房不用派兵留守，在城镇附近有座医院（G），修复可获30左右兵力。全部力量朝上一关曾夺取的工厂（B）行进，工厂里面的兵力不多，修复2座厂房很快会有装甲生产出来，还有一辆油罐车可解决燃眉之急，为部队的装甲补充燃料，工厂还会生产4门反坦克炮，用卡车将它们拉上。

队伍朝地图中部的铁路线（C）行进，在这里会遭遇大批的苏军装甲，在接近铁路线时将反坦克炮架好，增加岸望将装甲部队逐步清除掉。过铁路攻到炼油厂（D）附近，这里的南部同样有大量的装甲车，将它们清除后再攻占炼油厂。休整之后朝地图西北另一座工厂（E）进发，附近的敌兵不多，队伍从侧翼进逼，用反坦克炮清除里面的炮手和坦克，控制高射炮。占据工厂后修复，有苏制重型装甲生产出来，最后纠集所有兵力攻夺西南角的研究所，里面有一座工厂（F），在外围还有一座医院（G）可占据。

由2座铁桥过河建立滩头阵地。

守住东北角的医院，会不断地增援并医疗步兵。

第四关 围攻基辅
The Siege of Kiev



任务：①跨过德聂波河占据河岸的滩头阵地防守；②攻占具有各种工厂和补给的中央城市；③夺取西北和东北方向的两座工厂。

在开始两处工厂（A、B）都存有部分装甲车，将它们集结在桥头待命，同时派拖车将10余门反坦克炮拉上，然后从东西两座铁桥同时朝北岸进攻。岸边敌人的炮火异常猛烈，将大炮在后方架好，装甲部队排在前面打敌人的战车，楼房让步兵占领据守，敌人会从各个方向进攻。坚守一段时间后将防御线慢慢往北推移扩大战果，在此期间我军会陆续从东南方（D）派来增援部队，敌军的战机也会时常轰炸后方的工厂，不用管它。大约在防守20分钟后敌人的进攻停止，给装甲补给燃料，休整后依次朝地图中心的3座广场（中央有雕像的位置）攻击，占领附近的屋舍以作眼目之用。不时会有敌军坦克骚扰，派炮兵和坦克防守。等敌军力量削弱后，派部队攻占东南北角的两座工厂（F、G），完成任务。

德军防守战役

第一关 再见萨尔
Goodbye Saar

任务：防守1小时。

本关盟军攻占萨尔河，德军节节败退，为了运走昂贵的设备需坚守东北方的铁路线一段时间。开始时分派队伍往东北角的医院和修理场（A、B）防守，这样医院会陆续增援士兵，当它受损时派补给车及时修复。在防御前线架起反坦克炮，医院门口有门高射炮派士兵操纵，在战斗期间会不断有敌机前来轰炸医院。步兵据守楼房可吸引坦克火力兼做侦察之用，其余装甲分散于附近埋伏，重点防守北方的城镇（C）。前线也要根据战事情况抽出一支机动部队救应，其他部队虽会自动增援和防御，但也经常有疏漏之处，最后坚守达1个小时任务即告完成。

第二关 装甲司令
Panzer Commander

任务：①阻止盟军部队进入地图东北角的村庄；②保护将军抵达逃离点。

由于盟军的兵力强大，德军继续朝山区撤退，本关任务是防守小镇1小时。任务开始后一队装甲在东部路口（A）登场，还有少量的战车在南部（B）出现，稍后陆续有步兵在东北角（C）上场，他们不能操控，不用管，本关的主要操作就是控制装甲车防守小镇。将装甲车均匀分布，尽量掩藏在位于田地附近的密林中，补给车和油罐车调到后方，在倒数40分钟左右会有盟军先锋部队攻到，可轻松消灭掉。在倒数30分钟左右敌人由两翼同时进攻，一路在正西方的树林和田地（D），调集坦克在那边防守；另一路由东南的河岸（E）袭击，用坦克隔岸远程杀掉。在倒数25分钟会有增援部队补充到前线阵地，在倒数20分钟疯狂发动攻击，坚守几分钟后增援

出现，在最后10分钟将面临惨烈的战斗。在坚守1小时后一名将军会从地图东北角的楼房（C）走出来，还有6名狙击手陪护，这时把将军送进装甲车，快速往东过河抵达河南岸空地（F），任务结束。

第三关 诺德行动
SS Nord in action

任务：①在当前位置抵御盟军袭击；②偷袭机场燃料库、发电场和工厂；③袭击西部高地的盟军部队，保护城堡指挥官逃出城堡，将军和指挥官必须存活。

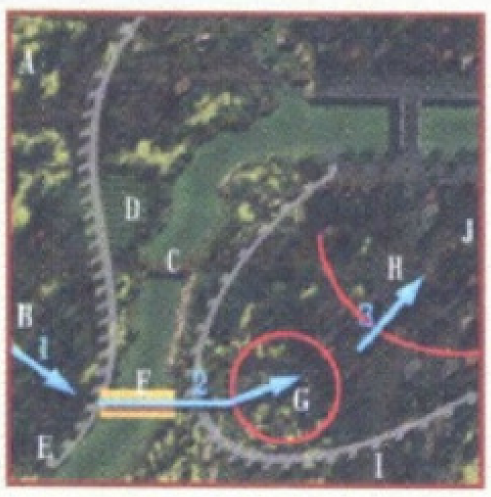
这一关高地里防守的时间有限，大约30分钟后里面的指挥官会被打死，因此行动要迅速。开始我军队伍在东方山谷树林（A）出现，以步兵为主，这里邻近敌人的工厂，会不时有坦克攻过来，因此不宜久留。先将运输车里的士兵放下来，约有40兵力。在消灭几辆敌军坦克后，由工厂外的田地和树林朝炼油厂（B）行进，路上不会遇到多少敌人，将军在一辆小吉普里要重点保护。接近炼油厂后将炮架好，轰杀里面的反装甲兵，然后派将军跑到控制室里破坏炼油厂，派司机占领一辆坦克车，队伍往西穿出炼油厂沿树林找到发电厂（C），清除少量士兵，派将军站到两座发电组中间完成破坏。接着队伍朝西北方向行进，那里有一座工厂（D），在外围清理掉几辆坦克后杀进去，将军进入控制室完成第三个目标的破坏，工厂旁还有2辆坦克车可收缴使用。完成3个破坏任务后，纠集部队由西出工厂上山坡，当将军的车辆抵达山顶的废墟（E）与里面的指挥官碰头后，队伍开始撤退。废墟里的兵力自动沿山路往东方的山脚路口（B）行进，里面那名指挥官不受控制且跑得很慢。兵分两队，一队跑到前面开路，一队负责保护指挥官，当将军和指挥官抵达我军东北营地（F）时，任务结束。

美军战役

第一关 穿越萨尔河
Saar crossing

任务：①清除西南河岸的德军，支援94步兵团在河畔架设浮桥；②渡河后在东岸建立滩头阵地；③攻占东南部分的城镇广场；④抵御敌人来自东南公路的攻击。

关卡开始后美军战机在河两岸轰炸防守的德军，2分钟后第十装甲团由西北角（A）登场，随后是302步兵团由西方（B）朝岸边攻击。德军见情况不妙开始炸桥，这时玩家的部队上场朝河岸进攻，



攻占草地（D）开始布防。重点防守河岸北部，那里有敌人大量炮兵和装甲，同时抽出几辆坦克清扫南部河岸（E）的德军。此时工程车开始在南边修造浮桥（F），此期间要保护他们不受骚扰。10分钟后376步兵团抵达，抵御德军的侧翼袭扰。这时302步兵团协助建造浮桥进行防守，将大炮在浮桥附近架好，坦克上桥跟随工程车，摧毁对岸的装甲和碉堡。桥造好后302团过桥，这时控制手上的装甲部队清扫岸边附近的德军。占据岸边的一片废墟（G）后，302步兵团开始朝城镇中心广场（H）进发。攻占后开始在广场四周设防，重点防守东南两处路口（I、J），几分钟后那边会出现德军的增援部队，坚持10分钟后任务结束。

第二关 挺进哲夫镇
To Zerf

任务：①在西北方防御德军进攻；②队伍往东南推进，夺取医院和修理工厂，然后防守两处战略要地，击退德军的进袭；③攻占东南方的火车站。

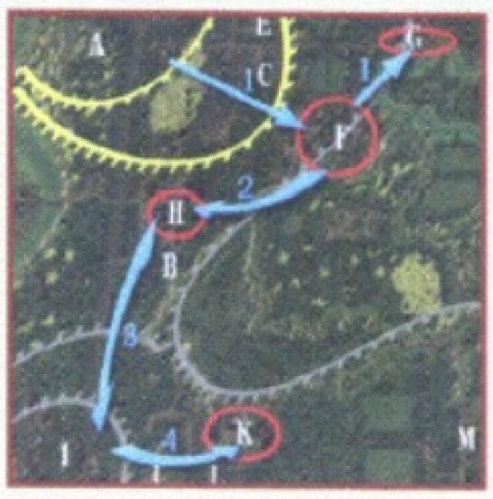
开始兵力充足，聚集在废墟（A）里要尽快疏散，否则装甲寸步

使用榴弹兵的远程攻击破坏建筑。

难行，贻误战机。将步兵分派到楼舍和密林里充当耳目，坦克和榴弹兵严阵以待，货车里还有少量重机枪手。大约4分钟后敌人会发动进攻，守到第十分钟将其消灭，然后防御线往东南方向推移，在沙地西设防，兵分两路直取两处军事目标——医院（C）和修理工厂（D）。这里要灵活运用榴弹兵的远距离攻击，注

意目标附近的高射炮不要摧毁，夺取后派士兵用来打德军战机。这时以两处基地为据点补给燃料、修复装甲并为士兵疗伤，同时派维修车修复两处目标，顺便清理一下附近散兵。休整之后将后方部队增补上来，医院和修理厂的部队同时朝东南角的火车站（E）发动进攻，一路沿铁路线扫荡，另一路则穿越密林，夺下火车站后任务完成。

第三关 洛瑟姆风暴
Losheim storm

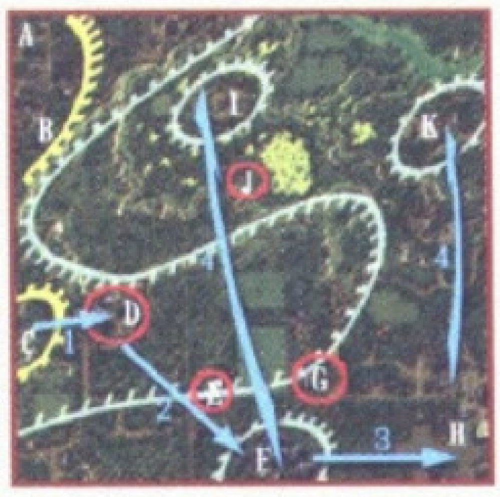


任务：①清除哲夫镇的德军，连同北方的火车站；②攻取洛瑟姆镇外的中心广场；③控制洛瑟姆镇和镇东的工厂；④控制工厂抵

御德军的攻击。

任务开始时我军队伍在西北角河岸（A）登场，301和302步兵团在废墟里原地待命。率我军沿公路朝南方行进，抵达南部的炼油厂（B），清除那里的一队德军爆破小组。与此同时我军铁路线（C）会出现增援的装甲列车和油罐车，派少量兵力留守炼油厂，余者往装甲列车处集结，途中占领修理工厂（D）和医院（E），它们在战斗期间陆续生产数十装甲并增加上百的步兵单元。将队伍集结在列车附近，派油罐车和补给车给装甲加油、修理，卡车则往炼油厂运输燃料。铁路之东即是哲夫镇（F），在镇外架好大炮，在与德军交火时301和302步兵团开始朝小镇发动进攻，这时要利用装甲车替他们解决德军坦克，否则会死伤惨重。攻取小镇后朝东北角进发，那边的密林掩藏有德军的坦克和步兵，配合步兵团控制那里。完成攻夺哲夫镇的任务后301和302步兵团开始撤离战场，这时有一股撤退的德军试图过桥，小镇交给第二十装甲团防守。此时率军朝河岸（H）行进，然后配合376步兵团朝西南的洛瑟姆镇（I）进攻，夺取小镇后清扫附近的德兵。敌人的增援部队会不断从南方路口（J）出现，要加强那里的防守。接着率兵出镇往东攻打工厂（K），攻下后加强防御，院里驻扎榴弹兵或架起反坦克炮，敌军会从南边路口（L）和东方树林（M）发动进攻，在坚守10分钟左右将附近的德军清除掉，任务完成。

第四关 争夺高地
Plateau



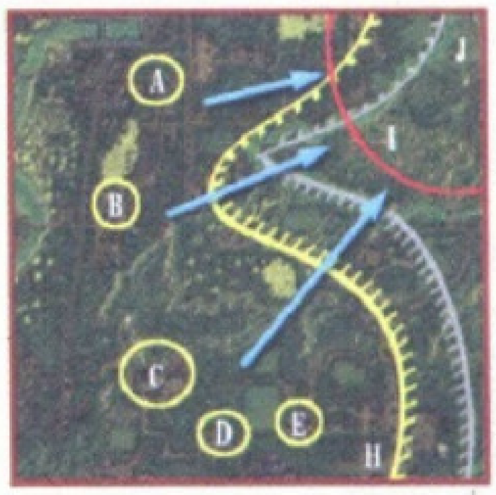
任务：①防守目前的位置，保护受控制的修理工厂、炼油厂和工厂，直到778装甲团抵达；②与778装甲团一起坚守阵地；③攻占南部的城镇并进行死守；④清除北方两处高地的德军。

关卡开始时我军在地图西方防守修理工厂（A）、炼油厂（B）、城镇（C）和工厂（D），几分钟后376步兵团登场，稍后第二十装甲团抵达，协助我军防守。抽出兵力朝东南行进夺取发电厂（E），它会提供电能使工厂（D）正常运转，装甲车会陆续补充上来。这时我军驻扎在南方的小镇（F）外围，将榴弹兵和大炮设置好，随后778装甲团开始朝小镇发动进攻，攻取小镇后派士兵进驻西侧的军事指挥室找到新型坦克的设计图纸，工厂开始生产Pz.Kpfw IV型坦克车。而后纠集队伍朝小镇东北方攻取机场燃料库（G），切断敌军的飞机燃料供应，这样就不会有敌机轰炸了。接着队伍进攻东南边的机场（H），占领机库后派补给车修理跑道，机库会生产几架飞机出来。用飞机将队员空降到西北山区的沙地（J）附近，在那里找到伪装的通讯装置，空军支援启动，不断有美军飞机在敌人控制区域侦察扫射，同时派机场的战机往两处高地（I、K）轰炸。稍后大军往北开过去，扫荡两侧高地残余的德军，过关。

南下夺取医院和不远处山坡上的机场。

第五关 攻袭莱姆帕顿
Lampaden Counter Attack

任务：①抵御德军的进攻；②将德军击退到鲁沃河之北，彻底消灭他们。



本关的战局和兵力延续自上一关，只是地图延伸许多。地图西北的医院（A）和修理工厂（B）要占领，生产M5轻型装甲和医疗士兵，同时也要占据地图南部的工厂（C）、发电厂（D）和机场燃料厂（E）。如果在上一关将德军清理干净的话，这几处军事基地基本无碍，后方一直生产坦克，并管理机场（H），派飞机往德军基地空投炸弹破坏。在积蓄一定数量的兵力后，将大部队从后方抽调出来，分几个方向往地图东北高地集结（I）。20分钟后看到友军开始行动，队伍由木桥或几处浅滩过河，在密林里与德军正面交锋，并慢慢缩小包围圈。最后攻到山谷（J）的路口等友军抵达，配合他们消灭出现的几拨德军，任务结束。

占领各处生产建筑囤积兵力。

英军战役

第一关 古德伍德1
Goodwood 1

任务：跨过奥娜河朝南部行进，攻占南部的医院或修理工厂。

本关行动速度快的话，20分钟内即可过关。任务开始后我军由河北岸的西方路口（A）登场，友军由东方路口（B）出现，同

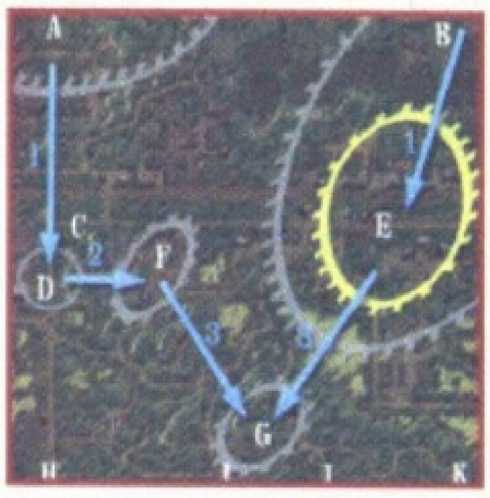
时空中增援部队抵达，开始轮番朝河南岸德军控制区域轰炸。先派士兵攻占医疗所（C），里面会增援步兵，稍后会陆续有装甲和步兵在路口出现。此时将队伍开到河北岸布防，架好大炮再派步兵过木桥，大炮和坦克轰杀对面的德军，然后再将桥修复，把装甲部队移到南岸。在地图的西方中部是一座城镇，队伍在外围设防，将大炮架在外面形成包围之势，然后一鼓作气突杀进去。穿过小镇到达地图西南角，那里有一座医院，先不要攻取，沿南边的公路往东推进，到东南角找到修理工厂（F），然后对这两个目标同时攻取，这是争取高分的打法，不过只攻占医院也可过关。

第二关 古德伍德2
Goodwood 2

任务：攻夺火车站和西南的小镇。

任务开始时军队由东北路口（A）登场。在开始不要冒进，埋伏到两侧的树丛中待命，不久装甲车和大炮抵达，将它们分散开严阵以待。不久会有德军的坦克攻击还有敌机轰炸，我方有一门高射炮是它们的克星。在击退敌人进攻后，所有队伍沿公路南行，在路口（B）会遇到大群的德军坦克，因此在接近这个路口时将大炮架好，然后派飞机轰炸那里。冲过路口（B）往西南走不远就是一大片工业基地（C），里面有修理厂、炼油厂、工厂等，修复它们后，它们就可修理装甲，并为所有装甲补充燃料，工厂还会生产一定数量的坦克。队伍休整后往北行进攻击火车站（D），占领中央的候车室会有提示信息，这时空降伞兵一起攻往西南角的城镇（E），清扫掉镇上的德军，任务完成。

第三关 古德伍德3
Goodwood 3

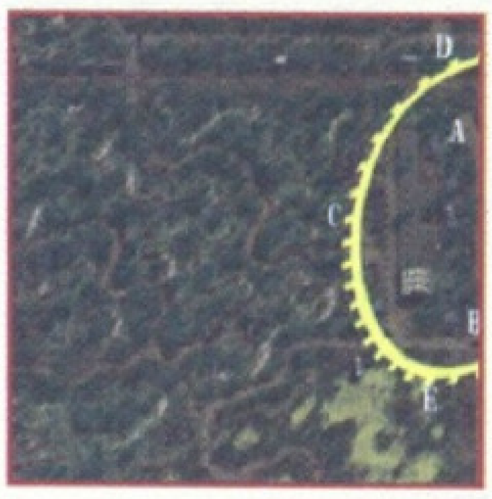


任务：①攻占西南方向的医院和机场，控制火车站附近的工厂和修理厂；②进攻艾米威勒高地，夺取上面的城堡。

关卡开始时第三装甲师放弃火车站附近的工厂、炼油厂和修理厂，据守火车站和铁路，我军由北方的两侧路口（A、B）登场，两路人马同时朝南推进。西路人马要从山坡往右绕下来穿越一座城镇，在山坡上将大炮架好，冲下去清理德军打开通路。先拿下铁路旁的医院（C），它会增援一些步兵，然后往南边绕过去找到坡路攻夺机场（D），拿下两个目标后驻扎防御，抵抗德军不时的袭扰。东路人马一直南下，由于在我军势力范围内所以轻松得多。抵达火车站后迅速控制南方的工业基地（E），里面的修理厂和工厂都会生产坦克，用炼油厂为装甲部队补充燃料。控制两处目标后防御休整，西路人马攻打机场东侧的高地（F），东路则往西南挺进，占领南部的高地（G），然后从高地（F）再抽调一批人马增援南边，那里攻易守难。在地图南部边缘的几处路口（H、I、J、K）都会出现德军增援部队，坚守一段时间后任务结束。

第四关 古德伍德
Goodwood

任务：机场区域遭受来自西南德军的猛烈进攻，在主力抵达之前固守阵地。

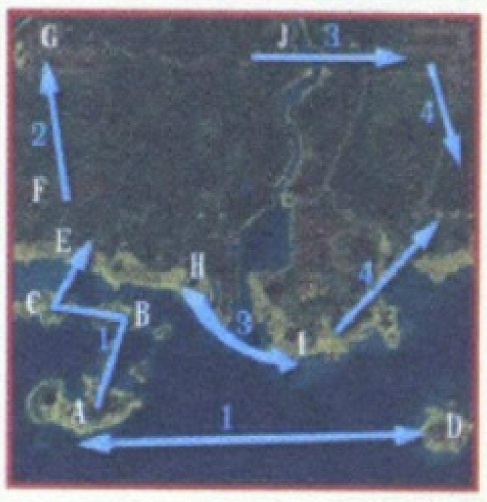


这一关是防御战，开始我军由东部路口（A、B）登场，马上占领附近的医院不断地生产步兵。部队迅速往机场西侧（C）移动，将步兵安排到山坡附近的密林中，坦克和大炮架在山坡上面，每个路口和两侧的山崖都要布防，但注意不要将防御圈推得过远过长，那样兵力不足且容易被敌人撕开缺口。战斗期间会有几次敌机空降增援，因此后方防守也很重要，建议将防空坦克（Crusader AA MK II）放置在后方，专门对付空降的战机，并且重点加强南北两边的防御，南边（E）不占地形优势，北边的铁路线（D）直达医院，容易被敌人端掉老窝。在5分钟之内德军会有小股人马由南边攻到，消灭后在第十分钟有友军分批出现协助防守，不久德军开始由西边正式进攻，利用布置好的防御网将他们消灭掉，后方及时地补给燃料和弹药，守到1小时后，任务完成。

由海岛登陆到海滩布防，设立滩头阵地。

单人任务关

第一关 大登陆
Big Landing



任务：摧毁海岸线的380mm口径高射炮台。

任务开始时B团位于西南的海岛（A）上，此时A团开始由海岛（C）往北登陆。在海岛（A）南岸找到几艘运输船，派司机上去开往东南的海岛（D），那里几分钟后会出现增援步兵，用运输船将他们送往海岛（A）。其余兵力挥师北上，途经海岛（B）有燃料和弹

攻占小岛上的机场和医院。

药补给要载上卡车，往北登陆到海岸（E）后到椰林里布防，不久敌兵由西侧路口出现展开进攻。将他们清光后率队北行会遇到一片湿地，这里是地雷密布的区域。先用炮轰掉对面掩体里的敌军炮手，再派一队步兵上前排雷，完成后往北穿过密林抵达机场（G），找到里面的通讯站。这时C团被空降到机场，A团开始接受指挥。将机场的油罐车和日军补给车带上，队伍集结在海岸朝东移近，炸掉岸边的炮台。东部岛屿有两种途径过去，派装甲部队和榴弹兵北行找到木桥（J），用炮轰掉对岸的敌军再开过去；另一条路是由海上偷渡过去，运输船在海岸（H）靠岸，将步兵运到东部陆地南端灯塔处（I）登陆，两路夹击清理沿岸和密林中的炮台。

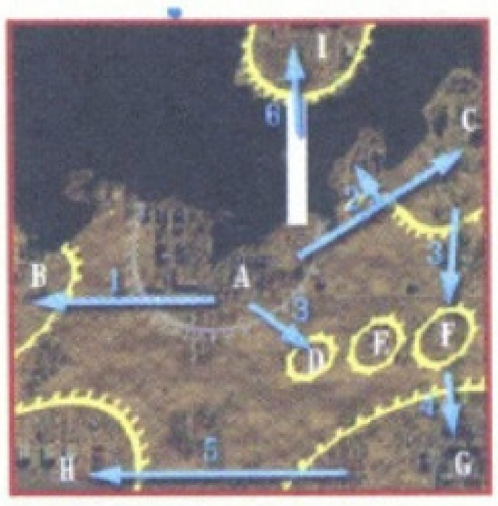
第二关 沙漠之战
Desert

任务：夺取英军的司令部，占领工业区和机场。

本关在沙漠作战，开始位置在地图的西南角（A）。由于燃料和装甲车很有限，建议选在沙漠的西部搜索积累资源，在沙丘（C）有座金字塔，附近可找到燃料和弹药，还有一辆弃置的坦克，同时在西北方（C）还有两辆。山丘（E）是英军的司令部，先不用招惹，沿西边的沙漠穿过去遭遇大批英军步兵，杀光后到西北边的沙丘（D），消灭上面的驻军找到6辆坦克和油罐车，还有几桶燃料。当装甲队伍充实后，攻击沙丘（E）上驻扎的英军，摧毁军事司令部，然后再率兵攻打工业区（F）和机场（G）。本关有两大作战利器：一个是那3座高射炮，不仅可消灭飞机，还能隔山打牛，攻击距离很远；另外就是在黑色轿车里有一名将军，用他的望远镜可扩大视野。两者配合几乎无坚不摧，正好弥补兵力的不足。

第三关 沙漠绝地
Desert Endeavour

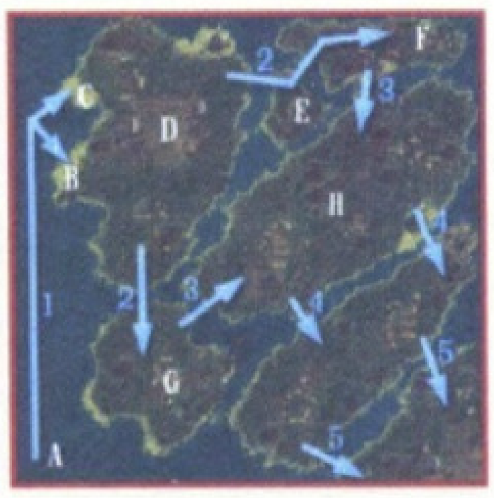
任务：突破英军的包围圈，攻占几处军事基地。



本关开始时守军处于地图的中央地带，是一片工业区（A），占有医院和炼油厂。首先要做的是在囤积步兵的同时将装甲车加满燃料，开始只有一部油罐车给瘫痪的装甲加油，大部分缺油的装甲要跑到提炼厂补充燃料，然后在四周布防形成防御圈。同时用补给车在海岸修桥，一直延伸到北方的小岛上。调整完毕后抽调兵力沿铁路线往西打过去，在那里摧毁一列火车夺取医院（B），步兵源源不断地造出来。附近缴获油罐车和一些燃料桶，将它们运回工业区给装甲补给，然后再往东北方向清理英军，占领工厂（C），生产装甲车。这时兵力和燃料稍微宽松，率队清除沙漠中的散兵——他们分散于地图的西南部（D、E、F）的一些城镇沙洲之中，在小城的附近有炼油厂为装甲加油。清理完地图中部的敌人后，整顿兵力攻取地图东南的工业区（G），里面炼油厂、工厂和医院一应俱全，很快将兵力补充上来，最后一鼓作气往西南方攻占机场（H），修复后会造出轰炸机和运输机各一架。这时北方已将桥修好，将装甲车和步兵派过去消灭岸边的高射炮，派轰炸机往北边的小岛（I）轰炸，再往那里空投伞兵，消灭小岛上的英军，占领机场，任务完成。

第四关 海岛之战1
Island Conquerst 1

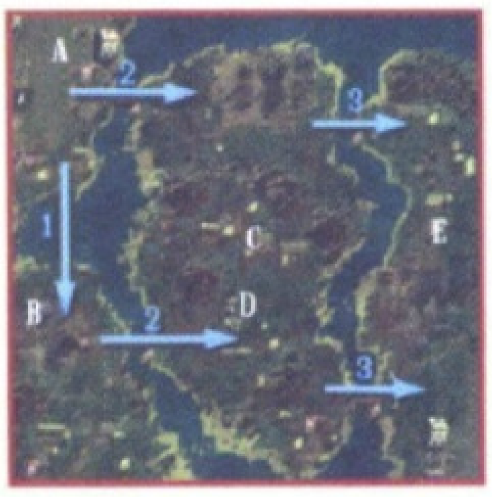
任务：攻取海中诸岛。



盟军准备攻取海岛，驻守的日军早有觉察，从地形来看西北部的岛屿海岸是理想的登陆地点，那里防守松懈并且有足够的补给资源，而其它地点一登陆就有全灭的危险。任务开始后6艘运输船在战舰的护送下由西南海域登场（A），行驶到西北部由两处海滩（B、C）登陆，这里风平浪静没有日军驻守，附近还有迫击炮、补给车、油罐车等。派士兵和司机上前夺取，然后把榴弹兵埋伏在丛林里，军官用望远镜了望，清理附近的日军后往上攻取一片基地，占领机场、医院和工厂，等司机生产出来控制基地里的补给车修复机场的跑道，将有对空能力的装甲安置在机场四周，与此同时其余兵力清理小岛上的敌人。在蓄积一定兵力后扩大战果，同时攻占东北方的小岛（E、F）和南部岛屿（G），占领2座医院。蓄积兵力后再攻取余下的海岛，将战线一直往东南角推移，占领所有军事目标后，任务完成。

第五关 海岛之战2
Island Conquerst 2

任务：驱逐登陆海岛的美军。



美军在东部岛屿登陆，这一关要逐片岛屿将他们消灭。任务开始时守军位于地图西北的小岛（A），占有机场、医院和工厂，迅速用补给车修理跑道，派飞机轰炸附近岛屿岸边的反坦克炮和岛上的炮台、碉堡。在西南岛屿（B）的工厂附近也有大量坦克没有疏散，如果不能确定用侦察机看一下，再用战机炸掉它们。然后派士兵往小岛的岸边和桥头防守，囤积一定兵力后往南过桥攻夺小岛（B），占领上面的工

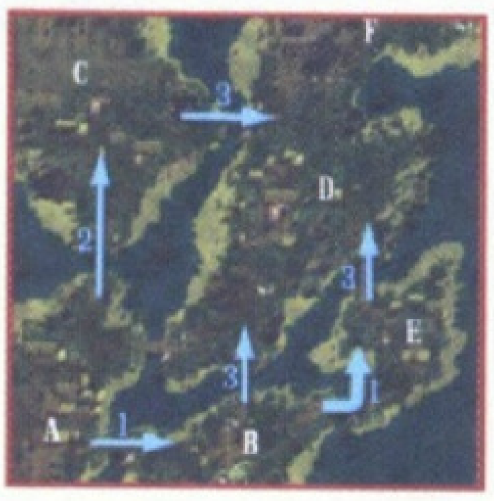
厂和医院。美军在中部岛上（C）没有高射炮，因此战机的侦察轰炸能力要多加利用。首先要炸掉中央的炮台（D）和岸边的反坦克炮。这座岛屿面积虽大但兵力较为分散，很容易攻取，可由南北两座桥同时进攻，分别攻占上面的工厂和医院，接下来要费些时间蓄积兵力。美军的真正实力在最东部的岛屿（E）上，攻打之前要做好充分准备。

第六关 海岛之战3
Island Conquerst 3

任务：驱逐登陆海岛的美军。

本关开始时守军驻扎在地图西南的小岛（A）上，虽有工厂、机场和医院，但兵力尚弱不宜强攻。先将南边的桥炸断，派坦克在桥头防守，步兵控制机场旁的高射炮对付敌机，与此同时派战斗机在敌人领空撒下药粉，使敌军坦克叛变，削弱敌军力量。在东南岛屿（C）附近出现一艘我军的战舰，控制它消灭小岛东岸的敌兵，然后将步兵载入岛屿（A）岸边的运输船，往岛（C）南岸登陆，夺取岸边敌军瘫痪的坦克，继续往北清除敌军炮群。等生产出一定的装甲车修复桥梁攻往南方的岛（B），进而夺取西北角的医院（E）生产步兵，积蓄一定兵力后再攻打北部海岛的机场（F）和工厂（G），任务完成。

第七关 海岛之战4
Island Conquerst 4



任务：驱逐据守海岛的日军。

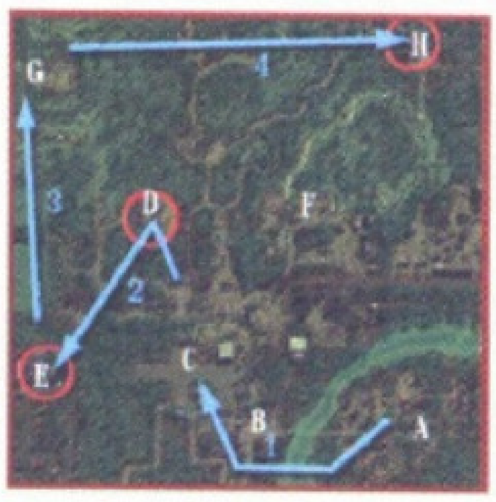
日军在节节败退后，开始朝盟军占据的村庄疯狂反扑，本关开始时盟军在地图西南的岛上（A），敌军开始由3座木桥的方向攻过来，派士兵控制2座高射炮，不久会有敌机轰炸，再往每座木桥前安置一定的兵力防守，用军官负责了望。防守会持续很久，这期间不作他想，专心防守这片唯一的基地。大约20分钟后敌军的攻击节奏放缓，表明敌人后方兵力已空虚，唯有现生产的兵力不断补充到前线上来，这时我军开始行动，往东边攻取小岛（B），往北攻取西北角的岛（C）。岛（B）那里防守的敌人很少，并且有闲置的8辆装甲车，还有2架加农炮也一并夺取。加农炮可远程攻击目标，用它摧毁海岛（D、E）上的炮台、医院、工厂等目标，还有桥头都有敌人的防空大炮，全部用加农炮轰掉。注意加农炮每开火一次都要补给弹药，并且弹药是有限的。在岛（C）北部有一座机场，修复机库后可呼叫战机轰炸敌军基地的建筑。在将主要军事目标摧毁后，敌军不能生产装甲士兵。这时挥军攻取东面的岛（E），在那里补充十几辆装甲车，最后扫荡残兵占领岛（D），完成任务。

在东方的小岛上有大批的装甲车等你去缴用。

第八关 突围
One Problem

任务：消灭南部城镇的炮兵，夺取北部的补给站，协助友军清除地图上的敌兵。

本关开始时盟军位于地图东南角，部队滞留在东北角的一座小镇上，小镇被河流包围，首要任务是设法越过河流抵达西北方的废墟之西，与那里的法国主力军会合。行动开始后作好东南角的防御，那边会不断出现敌兵，再派一小队留下保护医院（A），其余战斗力往西过河杀入工业区（B），这里敌人不算密集，很容易通过。打下机场后夺取高地的2座大炮，用它来轰炸下面的敌兵，然后率队往北行进找到另一座医院补充兵力。休整后转攻西南角的城镇，炸掉镇上敌军高射炮，这时会增加空军支援。用战机投弹轰炸地图中部的工厂（F），那里密集的坦克瞬间被炸得灰飞烟灭，然后攻下工厂开始生产装甲车。积蓄力量后抽出兵力往地图西北方的废墟汇聚，只要25%的兵力存活并到达废墟（17辆坦克、5名军官……）便可完成与主力会合的任务。这时友军开始朝敌军发动攻击，协助他们攻下地图东北的修理厂（H）并清理敌兵，任务完成。



第九关 阻截与护送
Two Problems

任务：护送受伤的军官，夺取德军的重型坦克。

本关德军准备撤退，同时将研制出来的重型坦克（Sturmtigers）用火车运走，英军要在他们撤退之前摧毁这些装甲，并且还要将一名抓捕的德国军官送到河对岸的医院治疗。

开始时队伍在地图西北角据守一座医院（A），先布置防御击退零散敌兵进攻。要摧毁的装甲位于地图东北角修理厂前，附近有敌人工厂，山坡上也排列大群坦克。在囤积一定兵力后再攻打那里，派司机抢一辆重型坦克便可完成第一个目标。往南部夺取机场（C），占领高地的大炮（D），轰击北部的敌军建筑和装甲，生产飞机侦察扫射敌军的步兵单元，在附近还有一座炼油厂（E）可占领。在平定机场后率队往东南攻取医院（F），这时在西北的医院（A）会出现一辆医疗车，受伤的军官就在里面，将他护送到医院（F），然后在医院布防，坚持防御10分钟左右，任务结束。

全方位战士

■ 贵州 yago

由Pandemic工作室开发的军事模拟游戏《全方位战士》自从公布以来一直是众人关注的焦点，游戏中玩家将指挥两个小队的美军士兵进入危机四伏的都市执行各种战斗任务。每个小队由小队长、机枪手、榴弹手和步枪手四人组成，这四人配置的武器和特长都不相同，但在移动或作战中均作为一个整体单位。与以往同类游戏不同的是，这部作品强调掩蔽保护和穿插迂回等战术理论的应用，玩家无法直接控制每位队员，只能为他们指定移动地点和攻击方向，如果战术指挥失误就可能导致人员伤亡甚至任务失败的结局。游戏内置的录像功能还可让玩家对每场战斗进行回放分析，并能随时暂停或快进。《全方位战士》曾被美国陆军指定为新兵训练辅助教材，专用于都市巷战中轻步兵战术课题的培训。本作中出现的大量美军军用术语和标准条例对军事迷玩家而言具有很大吸引力。虽然游戏图像不够精致，但细节动态效果相当丰富，真人语音加上现场感十足的射击音效营造出一个极其逼真的现代都市战场。

良品 总评 7.8

制作	Pandemic Studios
发行	THQ
载体	CD×2
类型	即时战术
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：1.8GB

背景资料

2004年9月24日，中亚小国扎吉斯坦在独裁者阿发德统治下民不聊生，据可靠情报称阿发德不但在国内实施惨无人道的种族大屠杀，同时也支持国际恐怖主义活动，欲除之而后快的北约迅速组建多国部队出兵扎吉斯坦，目标直指该国首都扎法拉。来自乔治亚州本宁堡基地的美军第159轻步兵团B连奉命攻取扎法拉国际机场，担任先锋的A、B、C三队人马中，Charlie小队因恶劣天气影响未能按时抵达，只有A、B两队在连长Phillips中尉带领下进入扎法拉。

第159轻步兵团B连连长：David Phillips，中尉，职业军人，因为读过《伊利亚特》38遍而得绰号“荷马”。

A小队（Alpha Team）

小队长（TL TeamLeader）：Chago Mendez，军士长，天生具备领袖魅力，有两个孩子的好父亲，绰号“铁人”。

机枪手（AR AutoRifleman）：Andre Devereux，下士，喜欢食物、女人和好酒，对什么事都想发表看法，绰号“唠叨老爹”。

榴弹手（G Grenadier）：Alexander Silverman，二等兵，费城长大的犹太后裔，机灵鬼，绰号“费城佬”。

步枪手（R Rifleman）：Asher Shehadi，列兵，法学院辍学学生，素食者，虔诚的穆斯林，因与父母不和而参军，绰号“兔子”。

操作键位

方向键：视线向上、下、左、右移动	右Ctrl：动作确定
0键：激活移动图标	X或`：取消当前动作
Tab：小队间切换	W：选择队长TL
A：选择机枪手AR	S：选择榴弹手G
D：选择步枪手R	空格键：自行寻找掩蔽点
E：打开GPS	Q或F1：打开无线电
F：变换队员脸部朝向	1：选择使用手雷
2：选择使用M203枪榴弹	3：选择使用烟雾手榴弹
4：选择使用呼唤炮火支援	左Shift：画面焦距变换
T或/或\：多人模式中聊天	鼠标左键：动作确定
鼠标右键：激活移动图标	鼠标滚轮键：小队间切换
滚轮上滚：放大画面	滚轮下滚：缩小画面

B小队（Bravo Team）

小队长（TL TeamLeader）： Eric Williams，军士长，原是纽约警察，要求部下严守纪律，讨厌耍小聪明的家伙，绰号“条子”。

机枪手（AR AutoRifleman）： Michael Picoli，下士，演员出身，与六位女士成为笔友，至少向其中两位求过婚，绰号“新星”。

榴弹手（G Grenadier）： Daniel Shimenski，二等兵，枪械专家，渴望加入特种部队，绰号“三角洲”。

步枪手（R Rifleman）： Samuel Ota，列兵，来自夏威夷，酷爱动漫，身上有九个卡通人物纹身，绰号“机器人”。

Charlie-90： 游戏中经常听到总部呼唤Charlie-90，这是A、B两队人马的建制呼叫代号。总部、友军都有自己的无线电代号，例如总部就是Charlie-32，听到Charlie-32呼叫Charlie-90，那就是说总部在呼叫你，赶紧找个安全地方按Q键或F1应答吧，说不定是通知你任务有了新变化。A、B两队队长都可应答总部呼叫，在未接到呼叫情况下，主动呼叫总部可得到当前任务目标提示。

CASEVAC： 美军军用术语，意为伤患人员撤离点，游戏中的急救补给站。标志是浮空红色十字架下的一个红色圆圈，通常旁边还有位医生，如果有战士受伤可让队员靠近伤者身边将其背起，运到红色圆圈内，医生上来治疗一下即可痊愈。把队伍拉进圆圈里还可补充常规弹药，但手雷、枪榴弹和烟雾弹无法补充。

SitRep： 美军军用术语，意为战况汇报地点，游戏里的存盘点。标志是浮空鹰翼徽标下的一个黄色圆圈，玩家必须把当前自己辖下的所有小队全部带入黄色圈内才能存盘。满足上述条件后，小队长之一会打开无线电自行联络总部要求汇报，然后出现存盘画面。存盘结束后SitRep点标志消失。

Tango/OPFOR： 这都是游戏里对敌人或目标的代称，后者多用于重要且难以解决的目标。听到Tango Down就表示敌人已被击毙，如果在墙角探头查看时听到队长报告No Tango或Clear就表示没有看到敌人。

战术指导

这是一款战术模拟游戏，绝对不是动作射击游戏，因此如果你发现手下战士们无论如何都打不中近在咫尺的敌人时不要惊讶，推荐新手玩家最好还是先到MOUT COURSE里完成所有训练课程再进行游戏。《全方位战士》的两大重点是掩体和迂回，任何时候玩家最先要做的都是为手下战士们找到一个合适的掩蔽物，沙包、墙角、垃圾箱、轿车、钢条堆垛、木推车都可以。当敌人向战士们射击时你会看到战士们头上出现白色小盾，那就表示他们处在掩蔽物的保护下，不用为小伙子们担心。白色小盾还有个特殊用处，那就是表明你的小队正遭到敌火力攻击。如果遭到敌人攻击时头上没有小盾标志出现，那你的队员们十有八九要挂。当队伍里有两名队员倒下你就得重来，因此在任何地形下前进时都要努力让每一位队员得到最大保护。遭到无法预料的伏击时要迅速按空格键，没有掩护的队员们会自行寻找就近掩蔽物，实在没有的话他们还会原地卧倒。本作中尤其忌讳将小队拉到大街中央空旷处，那基本上等同于自杀。

玩家不但需要为队员们寻找掩蔽物，在掩蔽物后的站位也很重要。按鼠标右键打开移动图标时你会看到代表小队长的图标为淡绿色圆圈，其他三名队员为深绿色圆圈，把图标推到墙角等地点时淡绿色圆圈会自动跳到最边缘，这样有利于小队长探头观察拐角那边的敌情。因为队伍视角通常以小队长视角为准，当看到淡绿色圆圈跳到最外侧时就意味着那里有个拐角或路口。在墙角探头观望是最安全的侦察手段，发现敌人后还可凭借墙角掩护实施火力压制，不要担心那些把大半截身子移到墙角外的队员，只要头上的白色小盾标志还在，他们就是绝对安全的。另外注意木掩蔽物只能提供有限的庇护，如果敌人持续扫射，木质掩蔽物会逐渐毁坏，躲在后面的队员头上的白色小盾标志也会出现相应变化。轿车之类的掩蔽物在遭到持续射击时也会逐渐毁坏，最好的掩蔽物是石质或金属物体，不过如果遭到火箭筒轰击一切都将变得无济于事，对敌火箭筒手如不能抢先射杀的话就一定要敬而远之，好在游戏里大多数敌火箭筒手射击精度都不高。

保护好自己以后再考虑消灭敌人，敌人同样也能借助掩蔽物保障自己的安全。对头上有白色小盾标志的敌人可用手雷、枪榴弹迅速解决，手雷数量虽多但投掷距离太短，如有多名敌人交叉开火也会给枪榴弹发射者

带来很大威胁。另外每关任务中这些爆炸物的数量实在太少，最好节约使用。最低成本消灭掩蔽物后敌人的战术是穿插迂回，一小队占据正面掩蔽物吸引敌人火力，另一小队从旁边绕到敌侧翼或后面，这样敌人的掩体保护将不复存在，此时攻击即可毫不困难地将敌人射杀。游戏中为体现这一战术精神提供了大量巷道和掩蔽物，穿插小队的活动空间很大。为降低他们在掩蔽物之间移动时被敌人击中的可能性，正面诱敌的小队还应提供火力压制掩护，火力压制不能杀伤敌人，但会迫使敌人缩头躲避，从而无法对穿插小队造成威胁。紧急情况下得不到火力压制掩护的小队也可实施火线穿插运动，但此时队员受伤的可能性大增，唯一的解决方法是投掷烟雾弹遮蔽敌射击手视线，切记烟雾弹投掷片刻后才能形成烟幕，不要急着让大家冲出去。

对于固定守点的敌人可采用穿插夹击战术，但在路口等复杂环境下推进时也可能会遭遇突然冒出来的流动敌人，这种情况下就要实施压制推进战术。打开移动图标为小队指定安全的目的地，按下鼠标左键后不要松开，片刻后画面中会出现火力框，将火力框移动到预计敌人会出现的方向，然后再点左键确定，当前小队被分成两组，每组各两人缓缓推进，移动途中他们的枪口都会对准火力框所指方向，如有敌人突然出现他们会毫不犹豫开火射击。第一组抵达目的地后枪口仍然指向火力框所指方向，这时第二组才会继续推进，枪口同样指向火力框所指方向。实施压制推进战术的小队移动速度很慢，但能有效地对付突发情况。如果有两队人马交替推进还可由另一队实施火力预压制，即点鼠标左键显出火力框套住敌人可能出现的方向，确定后本队人马会全体举枪瞄准该方向，一旦有敌人突然现身，他们会立即开火，对方根本来不及进入掩蔽物保护范围就会在密集火力扫射中倒下。

狙击手可毫无困难地秒杀躲在掩蔽物后的敌人，即使对方头上有小盾标志也难逃一死。在游戏中将狙击手安排在适当位置上即可让他实施最准确最及时的火力预压制。不过，如果敌人抢先开火实施火力压制，狙击手就无法打开红外瞄准线实施射击，必须依靠友军吸引或压制敌人火力，然后狙击手才能从容开镜瞄准射击。游戏中小队长携带的GPS实用性不大，通常只用来查看任务目标和周围地形的概况，按1可在卫星地图和任务目标之间切换，按2可召唤友军直升机实施空中侦察，但在很多关任务中都无法使用这项功能。

性格活泼的Ota。

来历不明的卡车挡住车队去路。

第一章

行进中车队突遭伏击，医疗车上的列兵Wilson身受重伤。先跟随Phillips中尉进入左侧库房中接受拯救Wilson的任务，前方布雷德利装甲车正与敌人火力对射，调一队人马沿墙摸到破轿车后实施火力压制，另一队可趁机救起卡车旁倒地不起的Wilson并返回库房。Phillips中尉会指示你们继续向东挺进，装甲车会从侧面夹击配合。从库房左侧交叉掩护前进，注意大院里躲藏的敌人，不要妄图一次推进太远，遇到借助掩蔽物的敌人只能用包抄战术解决。抵达门洞后会与总部联系，己方装甲车也会从右边大路上杀出。正前方冒出诸多敌火力点，派一队人走右侧绕到敌人后方，不过路上小心右侧的敌伏兵，最后解决对方机枪手。总部又来指示要你们赶到指定地点解救受困小队，看GPS得知目标位置，分两路进入对面大院，消灭顽抗敌人后径直走近受困友军所在小院。接下来的任务是解决东北角的机枪火力点，以便己方工兵排除地雷，如弹药消耗过多可返回三岔路口CASEVAC点补给。在装甲车停住的地方会遭到敌机枪扫射，建议先向路口投掷烟雾弹，然后一支小队迅速冲到路对面的售货亭后摸近机枪工事，干掉机枪手后，任务结束。

小队在掩蔽物之间快速移动。

第二章

当前任务是为北约观察员建立临时CASEVAC点，进入左前方大院后注意右侧会有敌人火力，如果靠近还会遭到苏制RPG火箭筒轰击。先投掷烟雾弹阻挡敌人视线，把两支小队都带到有存盘标志的小巷，从这里绕过去。在有集装箱的院子里依旧交替推进，消灭敌人后拐入主干大道，然后从RPG火箭筒手背后发起进攻，己方装甲车和补给卡车这才得以前进。前面退下来的友军告知坦克工厂里似乎还有敌装甲单位，联系总部后奉命前往核实。进入坦克工厂大院随即发现一辆敌装甲车，同时还有火箭筒手，

为保护己方装甲车必须先干掉火箭筒手。两队人马借助坦克废墟从两侧交替前进，敌装甲车只能扫射一边，在装甲车另一边以M203轰击火箭筒手藏身处，只要瞄准靠近的空地就可干掉他，成功后布雷德利冲入工厂击毁敌装甲车。

第三章

车队继续向机场前进，前面拐角巷道有机关枪挡路，摸到对面的沙包掩体后用M203半径杀伤消灭机枪手，注意左侧巷道里也有敌人出现。解决机枪手后，友军会留下一位工程兵，现在的任务是找到藏匿在附近的毒刺导弹，并让工程兵解除其引信。从右边小巷进去，一路当心突然遭遇敌人，躲在木质障碍后的敌人可用持续射击打烂木板并将其击毙，沿着蓝色三角路标即可找到毒刺导弹箱。从另一头离开小巷，沿大路赶到Phillips中尉的悍马吉普旁与之会合，补充弹药并存盘后向停车场前进，途中遭遇敌人时不要吝啬M203和手雷，在停车场院子里要小心最右侧台阶上会有敌人突然冲出。把两队人马都集中到蓝色路标指定处即可看到美军空降游骑兵部队进攻大楼，总部交给的任务是扼守大楼两侧出口截击逃跑的敌人。空中侦察的直升机MM会提醒你哪边会有敌人出现，对占据有利地形的家伙要尽快用M203解决，全歼逃窜之敌后抵达附近路标，结束本关。

第四章

终于来到扎法拉国际机场，听中尉交待完任务后开始进攻。大厅里箱子掩蔽物很多，两侧夹击轻松搞定。出去在外面大院中继续穿插前进，尤其小心道路两侧的巷道。几经战斗来到前院，敌人的火箭筒手在这里挡住了进攻前门的友军。派一队人马沿着左边停放的旧车绕到左翼解决两名火箭筒手，突入的友军装甲车却被敌坦克击毁。沿着右侧花坛和柱子贴近敌人沙包工事，用手雷和M203解决两个火力点后得以靠近坦克，呼唤直升机炮火将坦克摧毁。在前门CASEVAC点补给，然后沿原路返回前往行李间增援的友军。在维修车辆场会有激烈战斗，大楼窗户里还有一挺机枪挡路，只能从它下面绕过去，经过几场战斗后杀入行李间协助战友歼灭剩余敌人。

第五章

根据Phillips中尉的指示，两队人乘直升机前往搜捕阿发德，不料刚到目的地就与中尉失去了联系，先向西北赶往中尉所在地点。经过东面一条巷子时会遭到火箭筒频繁攻击，好在这个敌人准头极差，利用他发射间隙迅速在巷道两侧穿梭前进。在接近火箭筒手的右边有条巷子可绕到其后面去，从背后给埋伏的敌人一阵痛击，火箭筒手也逃之夭夭。在与友军部队会合的地方发现阿发德搞种族屠杀的万人坑，联系中尉后得知总部遇袭，于是迅速赶往增援。攻入西面后很快干掉围攻的零星敌人，中尉要求大家随装甲车向阿发德藏身的要塞进发。补充弹药后沿着大路跟随装甲车前进，不料头车被敌人RPG摧毁，赶紧上前消灭敌火力点，此处注意不要贴大街左侧前进，否则易遭火箭筒秒杀。消灭路当中的火力点后从右侧岔路拐到敌RPG火力点后面，一阵扫射完事。己方装甲车冲上前去发射导弹将敌坦克摧毁，至此通向要塞的道路已完全扫清。

第六章

进入要塞之前中尉下令活捉或击毙阿发德，两队交替配合移动，第二座院落内小心高台上的敌人，但他们基本都没有掩蔽物，只要占据有利地势即可轻松消灭。没走多久，看到阿发德的助手仓皇逃窜，敌人用RPG炸毁通道，绕道抵达花园后中尉又下达寻找秘密武器库的任务。继续沿路小心推进，在一处敌高台火力点右侧有我方CASEVAC点，无法消灭高台上的敌人，只能借助烟雾弹冲过火网实施补给。再往前进会看到阿发德打伤助手后乘车逃跑，报告后派队员背上阿发德助手沿原路往回撤。沿途要更

进入CASEVAC点实施补给治疗。

很讨女人欢心的Picoli是个演员。

加小心，CASEVAC点由于遭到敌人攻击已撤走，没负责背人的小队担任前锋清扫道路，有SitRep点一定要赶紧存盘。经过花园时目睹己方电子指挥飞机被击落坠毁，前方小院内还有敌人扼守唯一通道，投掷烟雾弹后，派前锋小队迅速插入侧翼迂回将其歼灭，最后背负俘虏回到大门外的补给点处，结束任务。

第七章

沙尘暴天气导致美军通讯不畅，一辆捍马被隐藏的敌坦克击毁，Phillips中尉拦下匆匆赶到的A、B小队，命令他们从旁边小巷中绕过去确认敌装甲部队位置。进入小巷后有几个敌人挡路，夹攻加手雷搞定。不过，在进入前方大厦时背后楼上的敌火力点会造成很大威胁，只有在大厦入口投掷烟雾弹才可安全进入。穿过大厦后在外面院子里遇上受困的女医生Alvarez，她说前面有敌人的改装机枪卡车挡路，请示中尉后得到坚决消灭指示。从旁边胡同口出去，先清理附近零星敌人，发现机枪卡车后千万不要冒险行动，旧轿车根本挡不住大口径子弹。兵分两路绕到不同路口，未遭到扫射的一队人马从远距离迅速发射枪榴弹，两发即可解决机枪卡车。成功后女医生把卡车开过来，再走到前方路口发现两辆敌坦克，沿大路上去等于送死。尽快退到左侧废墟中，消灭两名敌人后绕到绿色纱网后，此时可对准路面呼唤炮火，几次校正弹着点后敌坦克被摧毁。

第八章

赶到大学附近后接到中尉命令，要求火速赶往图书馆增援友军小队。从补给车处离开径直进入前方小巷，经过小规模战斗后来到大学正门，但这里有敌人发射炮挡路，上级命令另寻捷径进入校园。从小巷中折入，可看到友军正在前院与敌对射，投掷烟雾弹从旁边绕到敌人侧翼解决。此时友军军官告知前方有敌装甲车拦路，联系中尉后奉命配合解决，友军提供一名爆破手，但需贴近敌装甲车才能将其摧毁。派A队回绕到刚才的机枪工事处，从那里摸到墙角消灭敌步兵同时吸引装甲车火力，B队先到装甲车前的巷子里凭借墙角掩护干掉沙包后的敌步兵，然后护送爆破手绕到装甲车后面的巷子里，注意不要太靠近右侧的院落，否则会遭到里面敌人的攻击。爆破手利用墙角和花坛从背后靠近装甲车，如对方扭头扫射可让A队向左运动吸引敌火力，爆破手趁机从花坛后扑到敌装甲车尾部即可完成摧毁任务。最后往前直行，在南门向中尉报到。

第九章

被击落的美军电子指挥机上有24人生死不明，中尉下令前往坠机地点搜寻，车队前进途中因公路断裂被迫下车步行。沿着路标往前才走两步就遇到左右夹击的敌人火力，左侧大楼上的两个敌人无法顾及，先用枪榴弹消灭右侧躲在障碍物后的那个家伙，再投掷烟雾弹作掩护把两队人马拉入对面胡同里。存盘出来后前方又遇到楼上敌火力点挡路，借助轿车和木箱迂回前进到安全处，一队人马从右侧冲到大楼下方，贴墙行至大楼左侧路口会招来游骑兵部队增援，这些兰博们驾车冲入大楼杀得恐怖分子鬼哭狼嚎，楼下随即建起CASEVAC点。往大楼右侧路口的飞机残骸处靠近，一队人马先到机尾的废石堆后盯住正前方破楼入口，另一队人马从左边迂回到大废墟堆后面，破楼中会冲出三名敌人，如果准备妥当可将他们迅速击毙。A、B两队进入破楼，交替前进互相实施火力压阵，从另一端出口离开后进入对面破楼。但要小心里面右手边死角里藏着一名敌人，用手雷解决后进入隔壁房间，以迂回战术干掉屋内敌人。中尉来电通知机上幸存人员已被恐怖分子擒获，正押上卡车运走，从屋门杀出去用枪榴弹搞定轿车后的敌人，但人质还是被敌人带走。

第十章

在化工厂内发现了阿法德研究生化武器的确凿罪证，据说阿法德和战俘们都在这一带，但仍需地面步兵目击确认。一开始战斗就很艰难，左侧大路上有敌人火力点，右侧巷道内也有不少敌人活动。实施包抄战术时小心敌人截击，只要能成功绕到大路后方就好办。战斗后向前进遇到一名阿拉伯目击者，从他口中得知受困的美军游骑兵狙击手位于北面。继续小心前进，在储气罐附近有大量敌人火力点，不要吝啬枪榴弹，或者以烟雾弹掩护靠近后投掷手雷。两名游骑兵狙

一队前进时另一队最好提供火力预压制。

占据制高点的敌人会压得你抬不起头。

为狙击手指定火力框。

不好，侧面桥上有敌人！

击手被困在小巷中间的沙包工事中，射杀附近敌人后将他们救出并获悉战俘已被恐怖分子们带入仓库，两狙击手加入成为C队。在有两个花坛的路口会遭到敌人火力拦截，A、B小队要竭力吸引敌火力，C队的两名狙击手只有在未遭到敌人攻击的情况下才会打开红外线瞄准仪射击。消灭拦路敌人后继续前进，路口如还有敌人可绕道包抄解决，最后走进北面的仓库入口，结束任务。

第十一章

开始时三组人马进入仓库，利用钢条堆垛作掩体横向侧移推进，A、B两队担任火力压制，敌人抬不起头时就可让C队狙击手开火。高处走道上的敌人基本没有掩蔽物，一旦发现就要尽快射杀。进入第三间库房后敌人更多，只能让战斗小队从侧面架子间隙中穿插，靠近敌人后只管投掷手雷。夺取这座库房后，出门看见阿法德乘坐越野车逃遁，两名美军战俘被丢在一边。上前救下战俘后与总部联系得知友军已将阿法德座车堵在前面，必须赶在限定时间内为空军指定阿法德座车的具体位置。C队狙击手离去后，剩下A、B两队立刻向北面车场大院发起进攻。进门后先要注意左右两侧的高台是否有敌火箭筒手伏击，以最快速度向蓝色路标方位推进。连过三道车场后穿出木门来到集装箱堆场，左侧有不少敌人冲锋，按4启动炮火呼唤对准前方铁丝网栅栏门一带，只要图标变成绿色即可按下，然后等着看阿帕奇赶来将阿法德座车变成一团火球。

尾声一章

以下两章节是PC版本增加的新内容，战斗难度比上面11章提高了很多。阿法德死后，其兄萨米尔及其长子阿哈迈率亲信精锐部队“黑风旅”依旧在扎法拉城内负隅顽抗，A、B两队被借调协助美军游骑兵部队进行巷战。Starker连长下令寻找敌人架设在城区内某处的通讯塔，只要摧毁通讯塔就能让敌人陷入群龙无首的困境。开始的战斗就很艰难，敌人躲在高台角落里阻拦部队前进。A、B两队一队提供火力压制，一队靠近左边墙然后闪到垃圾箱后即可射杀高台上敌人，但要小心前方胡同口里的另一敌人。分头穿街过巷后又会遭到屋顶上的一挺重机枪阻击，一队人马从侧翼绕到机枪工事侧面将其解决。CASEVAC车赶来建立补给点，存盘后开始进入库房作战。杀出库房在外面废墟厂房中还有一场恶战，特别注意屋顶上出现的敌人。从右手边门进入另一处街区，这里千万不要在门口徘徊，径直冲到对面墙后，否则会遭火箭筒轰杀。在巷子里摸索前进，绕到火箭筒手侧面迅速将其击毙，通讯塔就在火箭筒手旁边，此时连长下令迅速撤退，因为己方空军马上就要来轰炸。沿原路返回，小心沿途还有新敌人冒出，在废墟厂房处走左侧那条路很快就能抵达撤离点。

尾声二章

阿法德长子阿哈迈逃到西北郊区的宫殿中，根据中情局特工的情报那里有防空炮和坦克，Starker连长要求大家在进攻中搜索并提供目标方位。A、B两队还带上C队狙击手一名，进入小院后向左缓缓推进，小队负责吸引火力，由狙击手消灭敌人，前进时小心那座最高的塔上有敌人，最好尽早用狙击手解决。交叉迂回分两路接近主殿，宫殿屋顶上的几座高射炮非常醒目，不过还要小心敌人的火箭筒，最好把狙击手拉到左侧入口清场。当靠近中央神龛时两侧墙上还会有敌人突然杀出，必须把他们全部解决，然后总部会通知你立刻撤走，己方重炮很快响起，将这里的高炮阵地彻底摧毁。离开主殿朝路标方向继续前进，回到刚才经过的路口发现可向左走了。在SitRep点存盘后向南进发，狙击手先就位，A、B两队交替前进，拐弯处屋顶上会涌出不少敌人。移动到拐角发现院子里的敌人后，对方有一人还会主动冲过来，这里一定要事先准备好伏击火力。接下来派狙击手打头阵，摸到墙角抢先射杀右边院子里的敌人。A、B两队全力注意正前方楼道，那里会冒出至少三名敌人威胁狙击手的安全。千万不要贸然冲入院内，对院内残存的敌人尽量用枪榴弹远程解决，然后贴着右边墙根靠近那些坦克，小心建筑物顶上还不时有敌人出现。只要靠近坦克就会自动引发武装直升机前来攻击的动画，任务完成后可看到中情局特工顺利擒获阿哈迈。P

网闻急报

台湾省网络游戏排行榜	
(2004年10月下旬)	
1.	彩虹冒险——火隐忍者卡拉
2.	太空战士XI——普罗马西亚的诅咒
3.	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
4.	O2劲乐团
5.	希望Online——鬼马夜总会
6.	新绝代双骄Online
7.	天外Online
8.	童话——国王的新衣
9.	石器时代7.5——精灵的召唤
10.	天翼之链2.56
资料来源：游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	Fantasy LIFE
2.	君主
3.	天堂II
4.	天翼之链
5.	天堂
6.	魔法飞球
7.	奇迹
8.	ROSE Online
9.	ASDF滑板
10.	Yogurting
资料来源：韩国rankey网站	

云网销售风云榜	
(2004年10月下旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	搜狐游戏卡（刀剑/骑士）
3.	盛大网络游戏卡
4.	仙境传说（RO）网络游戏卡
5.	网星（魔力/轩辕剑）直充
6.	剑侠情缘游戏卡
7.	奇迹（MU）网络游戏卡
8.	破天一剑网络游戏卡
9.	天堂一卡通（天堂/天堂II）
10.	游龙世界充值卡
资料来源：游卡销售云网	

《无尽的任务II》2005年初在韩国面世

游戏橘子韩国公司11月2日宣布，网络游戏《无尽的任务II》将于2005年3月开始在韩国正式投入运营。今年夏天与Sony Online Entertainment（SOE）展开合作的游戏橘子表示，此次面向亚洲市场的《无尽的任务II》现正处于语言翻译和各地区代理运营的筹备当中。亚洲版本的游戏尤其针对游戏中表现人物情绪的脸部做出修正，增加鼠标控制和用户界面，游戏中的对话及选项菜单等全部修正为本地语言版本，力求降低初级玩家上手游戏的难度，最大限度地贴近亚洲本地玩家。日前，SOE官方正式公布了游戏在北美和欧洲地区的发售日——2004年11月8日。游戏包括CD和DVD两种版本，售价为49.99美元。而限量发售的特别版价格为89.99美元，附送游戏海报、地图、原声CD和攻略书等周边收藏品。

美国网游玩家调查显示 中年女性玩家居多

美国一些研究机构最近的调查显示，美国网络游戏玩家以35岁至49岁的女性居多。网络游戏在不同国家和地区有不同的玩家群，中国是以10余岁到20余岁的年轻人居多，而在美国以中年女性花费在网络游戏上的时间最多，平均每周达9.1小时，占一周上网总时数的41%。在35岁至49岁这个年龄段，女性网络游戏玩家占到整个游戏人口的15.2%，高于同年龄段男性的14.4%，而占中国网络游戏最大玩家群的18岁到24岁的玩家，在美国涉及网游的人数尚不到5%。这些40岁左右的女性玩家主要玩的是拼字或棋牌类的小游戏，研究者据此分析，这个年龄段的女性玩家是为了抒解压力和增加社会互动而投入游戏中的，而美国的青少年人群反而不会因为社交功能而喜欢上网络游戏。

《莎木Online》最先在韩国开始封测

来自SEGA官方的消息，SEGA挺进PC网游市场的力作《莎木Online》定于11月底正式进行封闭测试。官方消息称，鉴于目前《莎木Online》由日方负责策划、韩方负责程序开发的现状，且由于此次封测的目的主要是为检测人物、地图及战斗系统等程序Bug，因此这次测试的地点最终设在韩国。据悉，此次参与测试的人员仅在韩国国内选择，名额限定为999名。本次测试的《莎木Online》版本中采用了全新的"格斗式战斗系统"，类似于《VR战士》、《铁拳》等3D街机的打斗方式。官方表示，由于游戏的图象引擎得到了很大程度的优化，因此本次测试所需的PC仅需要PIII级别的CPU、GeForce显卡就可以基本流畅地运行游戏。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《永恒》	公开测试	11月1日	正式开始公开测试，开放11组服务器，举行现金和虚拟物品回馈活动
《开天》	公开测试	10月30日	启动最新版本《神魔大陆》、举行礼品和虚拟物品回馈活动
《新绝代双骄Online》	公开测试	10月25日	正式开始公开测试，参与封测的玩家有机会在公测中得到多种虚拟宝物
《神剑Online》	二次封测	10月22日	玩家只要在官网注册会员即可自由参与封测

热点追踪

大陆网络游戏开发小组系列之十六

回首十年风雨路
八爪鱼工作室的昨日今生

■本刊记者 Littlewing

如果不是在制作产业报告的调查中偶然发现了八爪鱼工作室的名字，我真的以为这个曾经名动一时的开发小组，已经在网络游戏的大潮中销声匿迹了。这个曾名动一时的游戏开发小组，现在的状况如何？这十年来，他们是如何生存的？记者循着线索找到了位于健翔桥畔的八爪鱼工作室，一探究竟。

八爪鱼工作室的总经理王欣抚今追昔，感慨颇多。

八爪鱼工作室成立于1995年，是中国大陆历史最长的专业游戏制作队伍之一。与西山居、创意鹰翔、目标、前导等开发小组同为第一批中国游戏开发小组中的佼佼者。工作室的第一个产品《水浒英雄传》于1996年在中国大陆和台湾省上市，这款游戏曾被《大众软件》评为最佳AVG——事实上《水浒英雄传》也是当时唯一的国产AVG游戏，它也是第一个走出大陆的原创产品。自那以后，中国台湾省的游戏业者和玩家才知道，原来大陆也有他们的同行。八爪鱼工作室1998年成立独立游戏制作公司，先后开发了《皇朝霸业》（模拟建设）、《杀气冲天》（角色扮演）等产品。《杀气冲天》曾远销韩国，总销量超过10万份。工作室于1999年开始与国际知名公司合作，参与了多个国际项目的开发，包括《金融帝国》、《酒店大亨》等。通过多年与国际公司的合作，工作室3D游戏的开发与制作技术得到了长足的进步，目前在PC平台已经拥有了自己的3D游戏开发引擎，并且开始制作XBOX、PS2平台的游戏。2002年公司改组，成立北京数码仙境娱乐科技有限公司。2003年初，工作室开始了网络3D游戏的开发计划。

会议室的XBOX。

谈起为什么八爪鱼多年以来淡出媒体视线时，工作室的总经理、创始人之一王欣坦言，在完成《杀气冲天》之后，工作室开始与国际公司合作，为他们代工游戏的美术设计，之后也涉及到了程序、策划方面，在合作中，他体会到自身游戏开发水平与国外专业游戏开发组还有相当大的差距。工作室近几年保持低调的态度，一直在向国外同行学习游戏开发理念，积累游戏开发经验。直到八爪鱼工作室认为自己的3D游戏开发技术在国内处于领先地位，才开始着手开发自己的3D网络游戏。事实上中国游戏市场从单机到网络的转型之快，也出乎王欣的意料。网络游戏在国内崭露头角时，工作室也曾考虑过开发网络游戏，但最终由于对市场的把握不够而错过了时机。

八爪鱼从1995年成立到今天，作为老资格的游戏开发小组，已经成为中国游戏市场十年风雨的见证人。工作室发展到今天，已经有开发人员近20人，而最初创立工作室的元老只剩下了三位，他们凭借着对工作室的忠诚和对游戏的热情，形成了凝聚工作室员工的骨干力量。另两位创始人——首席美术师、美术主管林霞和三维美术师、动画主管姚恒志都曾参加过十几个项目的开发，是国内最有经验的美术师。工作室能够生存和发展，也与工作室务实的理念分不开。在国内的游戏开发历史上，从来就不乏有热情投入这一产业的人，总有些年轻人抱着“不赚钱也无所谓，先拿

《水浒英雄传》代表着八爪鱼曾经的辉煌。

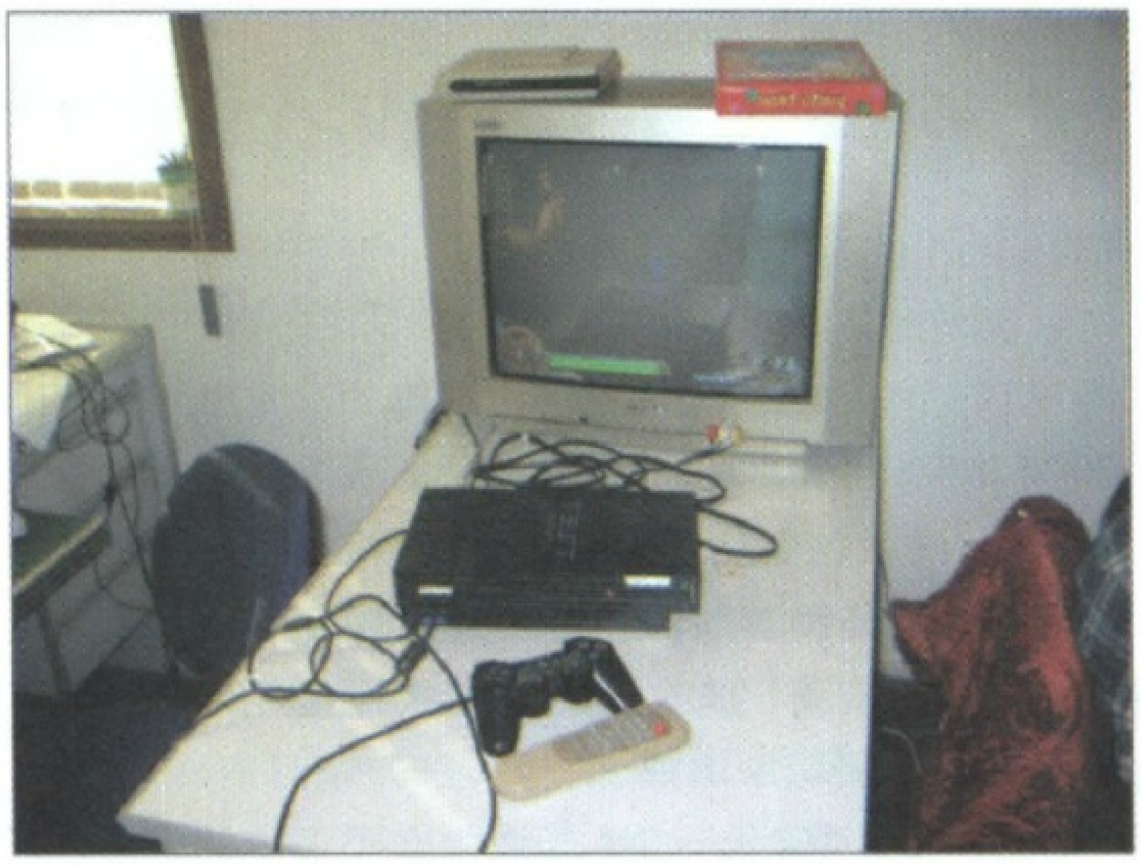
出产品来卖给识货的人"之类的想法，在某个居民区租下一处民宅闭门造车。但这些充满灵感和热情的产品，往往会因为资金难以为继或其他原因胎死腹中。王欣告诉记者，八爪鱼工作室开发的首要要求是保持公司的盈利状态，这是维持公司正常运转的基本条件。除了公司的主力产品，也兼做一些小型的商业作品或者代包其他公司的开发业务，将这些利润用于引擎和主要产品的开发，同时也可以积累开发经验。现在的投资商更加精明和务实，不会轻易把资金投给初出茅庐的开发团队。"没有历史，如何能保证开发出来的产品会赚钱？"

通过为国外游戏代工八爪鱼维持着工作室的经营和发展，并积累开发经验。

目前，八爪鱼工作室正在开发一款社区型的游戏《水晶社区》。《水晶社区》类似可乐吧的《奇域》，游戏营造了一个3D在线娱乐社区（这款游戏也是为工作室开发的3D引擎进行性能上的测试）。虽然看起来像一个MMORPG，但这个游戏的主要目的不是让用户不断地去练功升级，而是增加交流，社区中会包含许多休闲小游戏。最近一段时间，新浪iGame、QQ游戏、《网络三缺一》等休闲类游戏逐渐开始与大型网游分庭抗礼，从ChinaJoy、网博会上展出的产品以及各大游戏公司纷纷投身休闲类游戏的势头不难看出，休闲类游戏是近一年来网络游戏市场的主要增长点。错过了从单机游戏到网络游戏的转型，八爪鱼工作室不想再错过休闲游戏这一刚刚兴起的网游热点。

工作室的条件依然艰苦。

在短暂的交流之后，王欣为记者演示了正在开发中的《水晶社区》和3D网络游戏《西游降魔记》。《西游降魔记》继承了《水浒英雄传》和《杀气冲天》的美术风格，画面精巧别致，细微处也刻意求工，毫不张扬的画面蕴含着浓厚的怀旧风情。《水晶社区》则采用Q版卡通风格，人物设计也有不少八爪鱼工作室从前游戏的影子。虽然这两款游戏开发进度不大，但从目前状态不难看出八爪鱼工作室在它们身上下了很大的功夫。但是，与目前流行的同类游戏相比，《水晶社区》和《西游降魔记》缺少现在年轻人最喜欢的亮丽色彩和时尚元素，并没有太多实质上的突破。在交谈中，作为游戏主策划的王欣也告诉记者，他接触的网络游戏并不多，仅限于早期的UO等少数几款。缺乏与国内同行的交流和对国内市场的了解，是国内游戏开发小组普遍存在的问题，八爪鱼工作室也不能避免。



摆放在工作室内的PS2是为了测试开发中的PS2游戏。

开发中的《西游降魔记》至少看上去不会让人眼前一亮。

采访结束了，工作室的大门在身后轻轻关闭。谁会想到，在这样的居民楼中，又有多少人为了国产游戏的明天，为了年少轻狂时的游戏梦想默默奋斗呢？回忆起那些显得有点落后于时代的画面和那些苦苦守着这些游戏的人们，感慨之余也有几分悲壮。八爪鱼工作室经历了国产游戏市场动荡的十年，依然在自己的道路上摸索着生存。而我们的游戏开发小组，还要走多少个十年？ P

谁知道在这样的民宅中有多少人正在为国产游戏的明天而默默努力？

不谈虚拟 我们看实际

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

《破天一剑》周边篇

当网络游戏开始向全3D方向迈进的时候，2D网络游戏能够保证高人气的实属不多。在现有的2D网游中，《破天一剑》的表现是令人瞩目的，这不仅是因为2D游戏仍旧符合很多玩家的视觉习惯，也是因为游戏用各种回馈活动和精美的礼品一直吸引着它的玩家群。去过ChinaJoy的玩家一定注意到《破天一剑》展台前五彩斑斓的周边产品了，现在就让我一一为大家介绍吧。

▲《破天一剑》情人卡套装。

我们首先看到的是一组豪华装的游戏礼包。售价99元的"破天之恋"情人卡套装是在2004年新年随《破天一剑》的1.5新版本推出的游戏客户端。情人卡套装采用纸质包装，为170mm × 120mm × 30mm的大盒。和它同时推出的还有"破天之恋"7200点点卡和包月卡。这3种产品都内附游戏点卡，每张卡充值后均赠送价值不菲的破天铜牌4枚，直接放入充值帐号仓库中，上线即得。而情人卡套装中还特别附送虚拟宝物"神瑝珠"一颗，7200点灵犀卡和比翼卡各一张。这种为情侣玩家量身订做的精美礼包一推出就广受欢迎，即便是玩家现在希望收藏，市面上也不容易找到了。

售价128元的天王包是为《破天一剑》的1.6新版推出的客户端。天王包的尺寸、包装规格与情人卡套装相同，包内含天王卡一张，从充值之日起30日内可不限时进行游戏，不过对于一直在电脑前工作的笔者来说，包内附赠的"龙崽"鼠标手托也是物超所值的礼品。2004年夏天，《破天一剑》为2.2新版发行了"决战猴王包"，包装盒正面图案为申灵护法。包中除了《破天一剑》2.2客户端光盘和600点点卡，还附送实物的天尚魂吊坠和游戏内一瓶珍贵的猴神露，在开卡时还有一定的光魔装备（游戏中的顶级装备）抽中率。"决战猴王包"的升级版中还有达摩装备赠送，因此一推出即备受玩家追捧。

▲《破天一剑》天王包。充值天王卡，可参加"天王装备"抽奖。

▲《破天一剑》决战猴王包。

和其他网游厂商一样，主题T恤是《破天一剑》周边中必不可少的内容。当然，《破天一剑》的T恤不但是作为礼物赠送，而且在网络上和周边产品商店也

▲《破天一剑》钥匙链。拍照后数秒它就在小编眼前消失了……

▲纯棉T恤哦，编辑部某人可是以狂收T恤为乐呢……

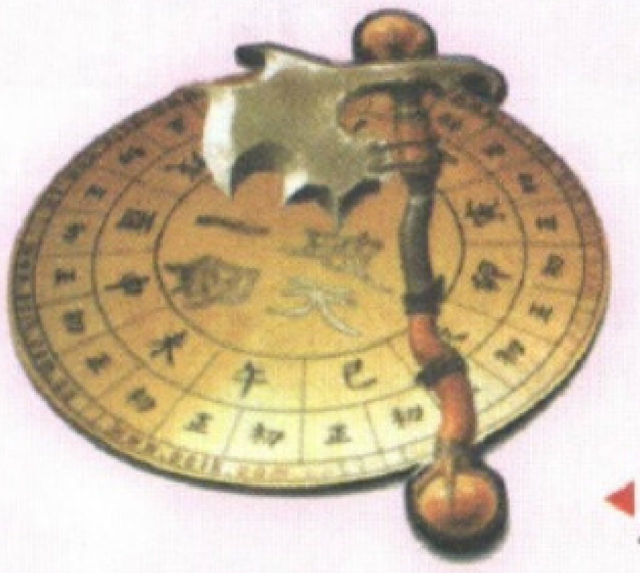
大幅海报贴在编辑部门口，编辑部就俨然变成一大网吧了。

能见到，售价为38元。T恤为纯棉面料，有白与黑两种主色调，其中白色T恤背面的主图人物是一剑，黑色T恤正面的图案是雾风谷的狮骑魔王。相比之下，好象还是黑色的这款比较酷哦。

《破天一剑》在各种活动中赠送的礼品也为数不少。比如这款价值为10元的鼠标垫，就是在《破天一剑》游戏巡展推广活动中向玩家普遍赠送的礼物。鼠标垫采用不规则图形设计，背景图案是传统的天干地支图盘，主图是游戏中的斧类武器，造型很特别。《破天一剑》钥匙链也是活动中派送的礼品，我们能看到的钥匙链有两种，材料为胶质，背面印有《破天一剑》Logo，正面分别是云婷和拇指的Q版造型，印刷和造型均非常精美。

接下来要介绍的是《破天一剑》英雄会海报。这种海报尺寸为2开，铜板纸印刷，主图人物是一剑。作为游戏主题网吧中张贴的海报，在正面的左下方专门留出了填写网吧告示的区域，设计上考虑得十分周到。

《破天一剑》气球是这些周边中比较特殊的一种。它用两片闪亮的锡纸粘合而成，有云婷和猛将（《倚天 II》）两种图案。一般来说这些气球是要用专门的充气机来充气的，不过只要各位玩家拿一只吸管插进气球的气嘴里，慢慢也能把它吹起来。只是这个小东西很脆弱，该吹进去多少空气，您自己要掂量好……



《破天一剑》的鼠标垫。小编“评测”了一下，嗯……很厚实。

这就是有云婷图案的气球，猛将图案的那个不小心被小编吹爆了……

回答问题拿大奖！

1.《破天一剑》中哪个怪物出黄色染衣剂？

A.沙蛆精怪　B.嗜血怪　C.独眼魔人　D.野人魔

2.合成太极巾不可或缺的物品是什么？

A.金丝线30根　B.阴卦12个　C.翡翠原石4块　D.火魔眼3只

3.游戏中角色到多少级可以修炼自己的绝技？

A.10级　B.15级　C.50级　D.55级

4.建立门派最少需要多少级？

A.50级　B.59级　C.45级　D.60级

请将答案发往xiah@popsoft.com.cn，答对问题的玩家将有机会得到《破天一剑》600点游戏点卡以及黑白两种款式的T恤。请记住在邮件中注明您的真实姓名、通信地址和邮政编码，以及希望得到的礼品的种类，以便我们尽快将礼品发放到各位读者手中。

游戏主题贴纸，请不要在网吧乱贴哦。

为祝贺《破天一剑》正式运营而发售的游戏点卡。

飞翔的感觉
网易《飞飞》内测体验

■北京 恍惚

如飞鸟般在天空中自由飞翔一直是人类的梦想，对天空的向往使无数前人耗尽毕生之力，直到近代各种飞行器的出现才使人类飞上了云端。但以现代科技之发达真正能自由翱翔于天空的又能有几人呢。现在由韩国Aeonsoft公司开发、网易代理的MMORPG《飞飞》(Flyff) 将幻想的触角伸向天空中，.成为时下第一个标榜飞翔乐趣的网络游戏。笔者有幸在《飞飞》内测中得到了限量的内测账号，得以抢先体验到这份飞翔的感觉。

配置要求与声光表现

与眼下流行的多数网游一样，《飞飞》对电脑的配置要求并不高。官方推荐的配置是PⅢ 1GHz的CPU、256MB的内存、GeForce 3 Ti以上显卡，但在官方宣布的最低配置，即PⅢ 800MHz的CPU、128MB内存、GeForce 2 MX 200的显卡下，就可较为流畅地执行游戏。在游戏的视频设置菜单里还可调节地形细节、可视距离、阴影质量等项目，每项分高、中、低3个等级，玩家可视自己的电脑状况来调节合适的等级。客观地说，游戏的Q版风格使得多边形使用大量减少，但鲜亮色彩的运用并没有让游戏画面显得陈旧和落伍。

游戏登录界面。

安装内测客户端后，游戏实际占用500MB左右的硬盘空间。执行游戏首先会启动在线更新，内测期间每天的更新量都很大，但更新速度还比较快。更新结束后就可看到充满幻想气息的登录画面——蔚蓝天空下停泊着无数飞空艇的都市，选择序言可看到Flash式的故事介绍。游戏内测期间只开放了飞马座的3台服务器，但连接速度基本令人满意。每个账号可创建3个人物，在选择完性别、发型、脸型之后就可进入游戏了。

《飞飞》采用的是现下流行的Q版全3D画面，视角可360度自由调节，鼠标右键控制视角方向、鼠标滚轮控制远近距离，由于默认的视角距离人物相当远，所以不会有让人眩晕的感觉。一些细节上体现了制作者的用心。比如游戏的界面是一个类似Windows桌面的设计，如果不使用快捷键，大部分选项菜单都要点击屏幕左下角的"开始"按钮展开，显得十分新颖。游戏画面整体上清新自然，人物造型十分可爱。场景中有昼夜交替和气候变化，白天时以蓝天白云及翠绿原野为主，色彩艳丽，在太阳的光晕下眺望远山和浮岛确实非常美妙。在学会飞行之后，无论是在蓝天中追逐白云，还是在高空浮岛上看日出日落，抑或在夜空中俯瞰城镇夜景都是十分惬意的事。

系统

《飞飞》提供了完整的纸娃娃系统，所有装备的更换都直接可见，适合各个职业、各个等级段以及不同性别的装备让人眼花缭乱，也有许多纯粹装饰用的"奢侈品"可供选择。创建人物时所选定的性别和脸型是不可变的，而发型和发色可在游戏中NPC处花点小钱美化一番。

游戏中除了初期的初学者以外，只有战士、法师、圣职者这3个已成为网游基本定式的职业可供选择。在初学者级别到达15时通过任务就可转职，而一旦转职就不能更换职业。在转职的同时，所有属性点数都会被清除，然后给予重新分配，所以就算决定成为法师也不用担心初期的练级问题，可安心地"砍"到15级。这里值得一提的是，《飞飞》中的即时战斗手感很好，砍杀的感觉十分爽快，而且

战斗的手感和画面效果都不错。

伴随战斗过程有激昂的背景音乐作为伴奏，也有类似漫画中夸张的拟声词气泡不时浮出，效果很棒。

战士在转职后初期非常好练，武器以及技能也相当华丽，只可惜技能较少，只能靠磨炼技能等级来提升战斗效果，而且近身作战有时相当危险。法师在转职后很难练，打怪时十分吃力，但跨越30级的门槛后就开始强大起来，超高的魔法伤害力以及与怪物相对较远的间隔所取得的回避优势都很不错，不过对于会远距离攻击的怪物就要小心。圣职者的修炼就见仁见智了，可修炼专门修行武术技巧的战斗型僧侣，也可努力修习辅助技能成为救世济人的牧师。3个职业的特色决定了各自在队伍中的作用，并不能以简单的强弱来区分。由于目前各职业真正具有使用价值的技能偏少以及连携栏的导入，游戏中快捷键一般都会有较大的闲余。另外，《飞飞》的PK必须在双方都同意的情况下才能进行，可选择个人PK或团体PK。但PK会增加杀戮值，杀戮值越高遭遇到的NPC所贩卖的物品价格越贵，只有在PK中被其他玩家杀死才可减少杀戮值。

终于可以飞了，从此可以轻松地在世界中旅行。

蓝天、白云、阳光、浮岛。

飞起来了

《飞飞》最重要的也最吸引人的还是飞行系统。从16级开始，玩家可依次接到3个步骤的飞行任务，一般在18级就可完成这些任务，但必须等到20级才可真正飞上天空。飞行道具分为扫帚和滑板两类，等级到达20并完成飞行任务后，只需装备道具就可飞起来，用鼠标右键控制飞行方向和高度，操作很简便，不同的扫帚与滑板只在移动速度上有所区别，在NPC那里还可买到加速燃料，飞行时使用燃料补满燃料槽后按X键就可进行冲刺飞行。飞行时只要按下空格键就可滞留在空中，如果取消装备就可从空中降落，但贴心的是，无论从多高的空中落到地面也不会受伤。

游戏中的战斗基本分为地面战和空中战。在地面战中用Ctrl键可锁定攻击目标连续攻击，如果把攻击技能设置在右下的连携栏内，只要攻击技能符合动作连携顺序就可发动技能连携进行连续攻击。战士技能只能有三连携，而法师的技能就较为多样化。空战时因为一直处在飞行状态下，锁定目标进行攻击就变得更困难了，需要有一定的时间去适应。战士和圣职者都必须掌握好距离和方位，用Z键锁定目标进行近战，而法师可利用诱导光弹进行攻击，当然攻击方式还是以肉搏为主。

此外《飞飞》的组队系统也相当有特色，在游戏中组队被称为剧团，临时组队就叫单幕剧团，而如果单幕剧团长期维持并升级到10级，就可选择成为巡回剧团。巡回剧团拥有许多实用的团体技能，团队合作攻击等技能都非常诱人。游戏中还可组建公会，不过只有等级50以上的玩家才可通过任务成立公会，公会也拥有不同的技能和公会仓库，而公会成员也可根据对公会的贡献度在各个方面获得利益。

玩家自发开设的个人商店，交易方式与NPC无异。

《飞飞》到本文完稿时的最新版本是1.1.8，虽然内测中可看到很多改进，但还是存在一些问题。比如在有些场景，如悬崖地带或飞在高空时，拉动画面可能会发生人物消失的现象，尽管发生的几率很小，但还是值得开发人员注意。另外游戏中的职业显得有些单调，各个职业的技能也比较少。游戏的许多装备要求等级是100级，但27级时就已经能学到所有技能，之后的修炼除了技能等级有提升外，暂时还看不到更吸引人的游戏元素。虽然设置了多使用技能就可提升技能经验进而升级的系统，但技能的数量以及高级技能都有些缺乏，还有少数技能实战中几乎没有用到的机会。此外，怪物没有属性上的区别，仅仅在等级上存在差异。所以一旦到了中后期，游戏重点落在了升级和装备上，可能就不会有刚开始飞行时的新鲜感了。

总的来说，《飞飞》属于架空历史的幻想RPG，游戏并没有太明确的目的和主线情节任务，长远来看，玩家们的主要活动还是升级、装备、PK的同一套路。但不同的是这些战斗可拓展到天上去进行，全世界首款可自由飞行的网游这个名头还是相当吸引人的。P

只要付些钱就可以自由改变自己的发型、发色。

我的家国梦
《封神榜》家国建设初级指导

■北京 八神汤

金山新近上线的网络游戏《封神榜》，以其“国家”的概念吸引了不少玩家的目光。随着游戏公测进程的推进，这一概念也进一步在玩家面前具体和清晰起来。不过在另一方面，由于“国家”这个概念有些标新立意，以至于按照以往网游的经验很多人都无法确切了解其中的涵义。事实上，《封神榜》所谓的“国家”概念，实际可以将之拆分成两部分来理解，即“国”与“家”。按照事物的一般发展规律，“国”与“家”应当是从无到有、从小到大、从简单到复杂，但在《封神榜》中所呈现的情景却恰恰相反，因为游戏中的设定是“先有大国，才有小家”的。

建国

在《封神榜》中，建国的条件为：等级达到35级，凑齐50万游戏币，声望达到500点。当满足这些条件时，便可前往封神台找姬昌建国了。国成之后，将被扣除相应的金币和声望点。按照常规理解，在网游世界中成立某个组织应当是颇为困难的事，不少人将之作为游戏中的终极奋斗目标，然而在《封神榜》中达到建国条件却是轻松的事，只要注意在杀怪的同时，收集怪物掉出来的材料去完成任务，换取声望和金钱即可。一般待等级满足条件时，基本也就达到成国的条件了，而修炼到35级对一名《封神榜》的玩家来说并非难事。另外，在所有换取声望和金钱的任务中，向诸位推荐仓库任务。31级前做仓库任务，每次可得到600的金钱和1点声望，且有十分之一的几率得到一件绿色装备。31级后，在朝歌的仓库保管员处可以接到更高级的仓库任务，每做一次将得到1200的金钱和5点声望，且有很大的几率得到一件40级绿色装备或30级使用的法宝。

治国

成国易，治国难，相信玩家们都会有此感慨。事实上，治国有不同的策略，由于目前《封神榜》还处于公测期，对于治国还未形成公认的策略，不过治国前了解整个国家系统以及组建精良的国家治理团队，是将国家治理得井井有条的公认前提。

《封神榜》中有专门的国家属性界面，玩家们可以通过国家按钮或快捷键F10打开国家界面（当然前提是你已是某个国家的成员），国家的一切活动都通过此界面完成。国家界面的右上方显示国家的名字，而整个界面的上部是国家的基本信息，包括了“公告”、“王”、“臣”、“民”和“代理”。

公告：主要用来展示国家的规章制度，任何一个成员打开界面都会看到这醒目的一部分。当然也可以在这里显示其他一些比较重要的信息，情况由玩家自己决定。

王、臣、民：这是显示一个国家成员的地方。整个国家将其成员分为3个等级，王最先由国家的创建者担任，当然此王可以通过禅让来让其他成员担任；臣是获得王给予部分权限的成员，通过不同权限的分配，诸多的臣将通过内政的形式来进行国家操作，以辅助王进行治国活动；民是国家的一般成员，虽没有实际权限，却对国家的发展有着不可低估的贡献，类似“水可载舟，亦可覆舟”的道理。

代理：属于国家的特殊成员。他们首先是该国成员，虽然可能并非王、臣，但也有可能获得权限。打个比方，某些国王较喜欢打宝练级做任务，对于治国或兴趣不大或精力不够，此时就可以通过游戏中的代理机制，将自身所拥有的权限赋予别人，但是仍保持对该权限的拥有权，给出的只是暂时使用权。在王认为适当的时候，还可以收回代理出去的权限。

除去显示信息，对于不同阶层的成员，游戏系统会显示出不同的信息。

1. 在国家界面的左下方有一个查询框，是用来对国家所有成员的详细信息进行查询的。每个成员都可以通过这里来详细了解整个国家内的所有成员。拥有权限的玩家结合这个功能，可以对国家进行更有效率的管理

我的国家

和组织。

2. 在国家界面的右下方有一个信息框，这部分主要有以下作用：当国家处在一些特殊状态下时，系统会自动发出消息，提示国家的成员；在国家拥有城市后，当城市处在一些特殊状态下时，系统会自动发出消息，提示国家的成员；在国家拥有城市后，如果本国与他国有战事，会在这里显示战事时间和敌对国家名字，以提示国家成员；系统有一些重大信息时，也会在这里显示给玩家。

3. 在国家界面的中下方有一个复合框。默认显示的是国家的一些信息，这些信息都是和国家息息相关的一些信息，包括"国王"、"人数"、"人气"、"金钱"、"青铜"等。

建城

上文提到，《封神榜》中建国的条件颇简单。事实上，将建立国家的门槛设置得如此之低，目的在于使玩家体会更多不同于常规网游中练级打宝的乐趣和成就感。而建立国家后首当其冲的乐趣与挑战，便是建城。建城需要使国家的人气值达到200以上，国王携带的金钱数在50万以上以及国王携带有特殊道具"诸侯之书"。诸侯之书的获取，需要玩家前往特殊场景"十年后玉虚宫"，在那里找到Boss"不义侯"，消灭他之后便可得到。不过不义侯等级有60级，生命有100万点，攻击、防御都很强，往往需要一个团结的团队甚至倾国之力才能完成此任务。得到"诸侯之书"后，前往封神台找商汤，申请建立自己的城市。

申请建城成功后，便需慎重考虑好城市的未来发展方向。就游戏系统而言，主要考虑的便是选择好城市的图腾和地形。目前游戏系统提供三种图腾：苍狼、飞熊和青牛。不同图腾在城市的未来发展中，对箭塔科技的发展起不同的作用。

苍狼：箭塔攻击为物理攻击，攻击范围小，攻击力强；

飞熊：箭塔攻击为属性攻击，攻击范围大，攻击力弱，有冰冻等特殊效果；

青牛：两种攻击方式都存在，攻击范围中，攻击力中，攻击速度快。

除了箭塔科技外，不同的图腾会对将台（甲士变身）、玄坛（道士变身）、祭坛（异人变身）所产生的变身效果有着不同的影响。建城后，城市便开始其发展历程。在游戏中，我们可以看到类似于《帝国时代》那种升级系统，即当城市满足条件后，便可向下一等级发展。城市的升级要求国家在一定的时间段里，其城市繁荣度必须保持在一定的底限之上，且城市仓库中要有50万金钱。在后面的升级里甚至会对青铜的数量进行要求。如目前城市是公国，想升级成王国，就需要在120小时内连续保持城市的繁荣度在1600以上，期间若繁荣度降到1600以下，就需要在繁荣度再次达到1600时重新计算时间。达到这个条件后，如果城市仓库中有50万金钱，就可以升级城市到王国了。

人气

这里重点介绍一下"人气"，人气是作为对国家总的情况的一个数据表现。它由多方面决定，包括：

A、国家成员的游戏在线总时间（玩家从注册开始后到最后一次下线时刻的总游戏时间）；

B、游戏现实实际时间（玩家从注册开始到最后一次下线时刻的现实总实际时间）；

C、国家实际成员人数。

国家成员平均在线时间T＝A÷B×24小时/天（该值取整数），人气值Y＝a×T＋b×C（a、b为可调参数，T、C为上面所获得的数据）。参数a、b对于国家处于不同阶段是不同的。也就是说，国家在没有城市和有城市之后，成员的平均在线时间和国家实际成员人数对于人气的权重是不一样的。前期国家实际成员人数所占的权重相对大一些，随着城市的建立和等级的提高，国家成员平均在线时间所占的权重会有很大的提高。因为前期国家是以招人为主，而后期国家的成员结构相对稳定。

城市内部

人气是对一个国家在一定时间阶段内发展的总结，这里面有每一个国家成员的功劳。人气值也是系统开展的一些国家活动中一项重要的参考数据，比如参考它给国家进行排名等等。当然人气值也是后期建立城市的重要参考。只有人气值在一定水平之上，并满足其它一些条件，才有资格申请建立城市。系统对每一级国家都有一个不同的人气标准参考值，当国家有了城市之后，当连续一小时国家实际人气值都大于这个标准参考值，城市的评价参数"繁荣度"就会自动上升一定数值。而这也是现阶段唯一的能够提高城市繁荣度的途径。所以人气是很重要的。

《航海世纪》英雄东归之路

■游戏蝴蝶 何必

1227年，一代天骄成吉思汗带着他一统欧亚大陆的凌云壮志溘然长世。大汗的后代继承了先辈的远大抱负，他们屡次远征欧洲，在喀尔巴阡山脉东南以及黑海西北的地区建立了蒙古远征的作战基地。在蒙古勇士们的第四次征讨之后，大部分人回到了中土。而那些留在欧洲的远征军后裔们，虽然思乡的血液无时无刻不在他们身体中流淌，但他们别无选择，只好在欧洲大陆随遇而安。到了16世纪，当欧洲人为寻找东方的黄金而疯狂时，蒙古勇士的后裔们在强烈的寻根情结驱使下开始了远渡重洋的历程。不屈的蒙古勇士后裔在《航海世纪》中如何才能演绎英雄的传记？东归的道路是漫长而艰难的，如何才能突破重重险阻呢？

出生

选择蒙古人后裔，出生地是在亚历山大或贝鲁特。刚出生的玩家拥有一条三桅小帆船，这条船是可以跑商的，只是载重量比较小。不过每个玩家出生时，都会有一系列的新手任务，完成任务以后就应该积累了一定的资金了。如果这时玩家有5000左右的金钱，建议大家首先找城市里的技能导师学习伐木技能，交纳1000块学费，得到1把伐木斧子，然后就可以到城市的郊外去采集木材。使用加工功能将伐到的1级原木加工成木材成品，然后再去买一点1级的矿（要将小帆船改装成1级的商船需要8个木材和2个矿）就可以开始在亚历山大和贝鲁特之间跑商。由于这两个城市毗邻，所以是新手最好的航行路线。如果想一开始就跑商的玩家建议卖掉船上的炮和炮弹。一个是可以增加船的载货量，一个是可以为贸易准备更多的本钱。在城市间航行以前建议将航海练习到4级。因为在《航海世纪》中航海是最重要的技能，无论是以后想靠"跑商"还是靠"海战"发展的玩家航海都是最根本的。练习航海技能建议就在近海离港口不远的水域中把船停在海上，随着时间流逝，技能值很快就会上涨。在近海练习航海技能一个好处就是，当海盗船出现时能及时跑回港口，可以避免不必要的损失。航海达到4级就可以开始正式的海上贸易赚钱了。

10级风足够保证玩家逃脱海盗的追击。

贸易

开始时玩家的口才很低，只能买到1级的货物，建议大家购买枣和橄榄。因为开始时船只载重小，如果出海不要让船的载重超过80%，一般一次购买10个左右的货物即可，否则航行速度会大大降低，遇到海盗追击时就会后悔不该太贪心了。贝鲁特到亚历山大大约4到6天的路程（4级风的下最多用6天），在酒馆雇佣大约50%的水手，然后买上7天的给养（水手数 × 3=1天给养）就可以上路了。建议组队出海，城市贸易很快能赚来足够的金钱，口才、航海等技能也就达到了装备2级船的要求，马上升级船吧！有了2级的船马上去雅典。雅典的人气很旺，建议大家买一个可以增加船只载重的神像，这时玩家的装备和经济还不足以和海盗抗衡，所以安全第一，去附近的威尼斯进行贸易。威尼斯－雅典航线是非常安全的海上路线。

海盗

海盗是游戏中最大的危害，一般来说，如果在风力大于6级，被海盗打劫可以不给钱，进入战斗场面后开足马力往一个方向逃跑可以逃脱海盗追击。如果风力小于6级，还是老老实实的缴纳过路费为好，否则就血本无归了。从威尼斯向西航行，下一个重镇为巴塞罗那。在这里玩家就要考虑自己是一直"跑商"发展，还是靠海战掠夺来生存了。巴塞罗那西面有一片水域是海盗出没最频繁的地区，对于喜欢海战的玩家是最好的舞台。需要注意的是，其实靠海战生存是非常不容易的。一场海战消耗上百发的炮弹是常有的事情，而且水手的伤亡和治疗都很消耗金钱，所以没有坚强的经济保障初期靠海战赚钱是很艰难的。因此喜欢海战的玩家如果能组队去海盗出没的冒险岛是最好的选择。那里不光可以痛痛快快地战斗，而且可能会有什么意外的发现，对提升声望很有帮助。经过了巴塞罗那继续向西就跳出了狭窄的地中海，就真正进入大洋了。这个时候最好能赚到钱装备4级船或者5级船，然后开始向东方的探险，最后抵达中国。（航海已经扬起了风帆，请留意下期的"混沌冒险"栏目，游戏娃娃将带领您走进《航海世纪》的宏大世界。）P

魂 Soul Online 新人上手指南

■北京 sevenskys

《魂 Online》是一款借鉴了当前比较流行的日式画风，将魔幻与历史相结合的国产网络游戏。如果你想体会古代日本社会的忍者或者武士的日常生活，就跟笔者一起开始游戏吧。

新手任务

开始只能选择浪人为职业，刚进入游戏每个新人都会出生在游戏中的安全区——蒙夜岛上一个叫做出云的小村，先去和新手村的指导员下忍奈香聊聊，她会叫玩家帮她买10瓶生命药水。这时身无分文，只好先去流浪商人那里，他会交给玩家第一个任务。这个任务只需要跑跑腿即可，按快捷键M打开小地图，把流浪商人的矿石带给新手村右上角的铁匠。接下来村长会让玩家去医生那里拿药。不过没那么简单，找到医生后，他会让玩家去铁匠处去取炭，拿回来后医生会赠送药水。之后再去找村长，他会奖励100点经验值，这时也可以从村长那里接杀狼任务了。

大家应该还没有忘记新手指导MM的请求吧？在完成杀狼任务的同时，顺便就可以凑齐10瓶打怪随机掉落的生命药水。完成下忍奈香的任务，会有一笔丰厚的奖金，声望值也会增加，这时就可以购入一套不错的装备了。内测期间游戏中的装备基本上都可以在NPC那里买到，赚钱也比较容易，所以玩家不用吝啬口袋里的票子，尽可能地装备吧。当然还有诸如仓库管理员找姐姐的任务、猎人任务、矿石任务等等，都属于游戏中的初级任务，主要作用是让玩家熟悉新手村和周边的地图。

出生在出云村。

在本州杀狐怪。

下面说说新人的练级。在新手村杀怪升级是很快的，杀怪的经验值分别为：狼40、灯笼怪45、恶浪人95、仙符纸人120。推荐新人杀狼，比较安全。当然也可以到新手地图右上角的练功区去打怪升级，那里杀怪经验值较多，但是也相当的危险，建议组队前往。杀怪的经验值分别为山贼50、虎90、白老虎95、熊100。练功区还有风魔，但是建议大家别去惹它。升到5级之后新人们就可以离开出云村到本州去了。在本州只要不去招惹强盗和火狐狸应该没什么危险。8级之后，就可以到神庙平原的地下一层去杀魔弓射手，建议新人们组队前往。到了10级玩家终于可以学习技能，这样很快能升到15级，就可以转职了。

技能与转职

10级后去本州酒馆（250,270）跟近藤勇对话，了解到他在这里等一个叫山南敬助的副组长，并将玩家派去道场（215,259）。道场弟子说山南敬助被人杀了，这时回酒馆给近藤勇回话，他会让玩家跟旁边的齐藤一学习技能“乱打”（被动技能）。

浪人在15级之后可转职为其他职业：

1.武士。在本州找到宫本武藏，告诉他想成为一名剑客，他会对玩家进行考验。被传送到一个特定地图后，杀怪得到一把日本刀“虎彻”，将虎彻交给宫本就可转职为武士。

2.忍者。在本州找到蜂须贺正胜，会被传送到特定地图，杀怪得到10个土之魂碎片，交给蜂须贺正胜即可转职成功。

3.术士。去找本州的安培清明，得知安培的法器“金刚杵”被新手村附近的山贼抢去了，去新手村附近的野外练功区，与山贼搏斗打到“金刚杵”，物归原主即可完成转职。P

小技巧大集合

《梦幻西游》
避开漫长的数据校验时间二法

■山东 李万锋

经常在网吧玩《梦幻西游》的朋友可能在新版本《神鬼玄机》发布后会遇到这样的问题 游戏启动自动更新下载完一个补丁后，就要进行数据校验，且时间不再像以前那样一闪而过，而是要等待3～5分钟，令人心急如焚。本人在"郁闷"了一段时间后，发现了节省时间的好方法，现与大家共享。

方法一：双击桌面快捷方式进入"自动更新"界面，可在界面上方查看当前更新的补丁版本（比如是1.5.34）。记住版本号，立即取消更新，然后登录到官方网站，进入"游戏补丁"下载界面，把自1.5.34直到最新的补丁都下载到游戏安装目录的Download文件夹下。全部下载完后，双击Download文件夹中的XYQEXP1启动更新，几秒钟补丁就安装完毕。此时再双击桌面快捷方式即可进入游戏登录界面。

方法二：由于网络自身的问题，从官网下载升级包速度往往较慢。但如果双击桌面快捷方式，利用游戏的"自动更新"，下载升级包的速度相当快。因此可以这么做（仍以1.5.34版本为例）：当自动更新飞快下载完补丁、系统自动开始数据校验后，立刻按下"Ctrl+Alt+Del"，在进程中直接关闭"梦幻西游"一项，然后进入Download文件夹，可发现1.5.34补丁已下载到这里了。如此反复，直至更新到最新的客户端。

或许玩家们会认为这些办法很烦琐，但如果你在网吧上网，且网吧的机器上安装了还原卡，比较一下，自然可以发现本文介绍的方法节省了玩家的宝贵时间——毕竟，在网吧上网，节省时间就是节省金钱。P

《刀剑Online》
属性加点心得

■北京 蓝忧

《刀剑Online》的前期，大家在根据装备加属性点时会有很多剩余，如果此后乱加一气，结果到30或者40级就会发现属性点不够穿装备、拿武器了。本人在此总结出一些加点的小经验供大家参考。

首先任何时刻都要注意为更高一个级别的装备和武器预留属性点。35级以后装备对属性点的要求越来越高，即使严格按照装备和武器的属性点要求去加点都可能不够用，所以加属性点时一定要多观察、留意，计算以后高级装备的属性点要求。0.9538版推出了50级套装，由于套装属性需求很低，如果之前玩家加错很多属性点的话，可以靠穿套装来补救。下面说一下人刀和人剑的加点：

一、人刀。没说的，要高级发展不能多加半点元神，可以加筋骨、力量或体魄。

二、人剑。30级时分为力剑和元神剑2种发展方向，个人比较偏向力剑（因为力剑的普攻比纯元神剑高些），而且力剑24级或者30级以前可以拿刀玩玩，满足了大家"游戏就是快乐"的心理。具体来说，对于力剑，根据装备加点后多余的属性点加力量增加PG，而且加力量也加血，元神刚好加够拿同级别武器。这样的好处是，血比元神剑多，杀怪的总攻击高（PK总攻击高不代表伤害高），蓝也够用，30级还可以拿刀玩。不过注意，现阶段最高级58级的武器火精剑要求力量71、元神69。笔者认为58级前力量在60～71比较合适，再多加力量就很危险了。对于元神剑，根据装备加点后多余的点加元神以增加属性攻击，元神剑在PK上可能比力剑占点优势（属性伤害较大），不过元神剑比力剑的血和体力少，杀怪练级的攻击没有力剑高。 综合所有职业（现在又有了力量双刀和元神双刀）和最近的0.9538版50级套装的出现，可以分为2种正确的加点：1.穿上所有同级别相匹配的装备，前期剩余属性点多，40级以后只能根据武器和装备加点，剩余很少量或者几乎没有属性点自由分配，这种加点可以穿各种装备，练级和PK等综合能力高，而且想往50级以上发展的应该选这种加点。2.只穿套装，套装的属性点要求很低，这样就有大量剩余属性点可分配到力量或元神上以增加攻击。只穿套装的加点在练级上比较快，攻击比第一种加点要高很多，适合那些希望迅速冲级的玩家，不过缺点同样明显：穿不了其他装备。P

所获主要奖项

2000年WCG韩国世界总决赛前8名
2001年三星杯WCG大赛中国区选拔赛总决赛季军
2001年WCG韩国世界总决赛个人赛前8名
2001年WCG韩国世界总决赛双打比赛冠军
湖南文体频道王中王争霸赛FIFA2001冠军
CCTV5第一届电子足球全国冠军赛长沙赛区冠军
CCTV5第一届电子足球全国冠军赛总决赛前6名
中国首届电子竞技大赛湖南赛区FIFA项目亚军
LG FIFA2002大赛武汉赛区冠军

中国电子竞技先锋20人（十三）

阎波 绿茵双雄

姓名：阎波　ID：天启
主要项目：FIFA系列　年龄：25岁
爱好：喜好历史、看书，最爱三国　籍贯：湖南长沙

■湖南 ETL.江鹏

与其他电子竞技项目相比，FIFA这个游戏很有意思，它以现实世界第一运动足球为竞技内容，以虚拟电子平台为载体。虚实的完美结合，让一名年轻人因为游戏爱上足球，又让另一名年轻人因为足球爱上游戏，最后让两人携手为中国摘下了宝贵的一枚电子竞技奥运会金牌，双双入选WCG中国名人堂。

阎波：阴差阳错的天赋选手

ID为天启的阎波来自湖南长沙，浓眉大眼，外表俊秀。和很多FIFA玩家一样，他留着一头长发，与超级球星有几分形似。但他并非天生的FIFA玩家，更不是球迷，甚至对足球都不怎么感兴趣。然而好友的一次“捉弄”，却让这个“准球盲”阴差阳错地成了世界冠军。

1998年，足球游戏WorldCup98携着法国世界杯的余威在球迷中风行，阎波的一位好友——不折不扣的FIFA迷，经常四处邀战。一次，盛情难却的阎波坐在了电脑屏幕前。在熟悉键位后，首场“一不小心”灌了朋友一个8:0。好友不服，却屡战屡败，最后不得不被阎波的FIFA“天赋”所折服。好友因此“挂靴”半年，阎波却爱上了WorldCup98，爱上了足球，从此踏上了他的“足球生涯”。当时电脑游戏在年轻人中已颇受欢迎，小型赛事频繁举行。一年后，阎波成了一个引人注目的半职业玩家。最让对手称道的便是阎波临阵稳定的心理，他本人却很谦虚：其实大家水平都差不多，不过自己更加冷静罢了。“要充分相信自己的能力！每场比赛之前这样不断自我暗示、自我催眠，那么比赛时无论出现什么样的状况，你都可以从容应对，去赢得胜利。”稳定的心理造就了稳定的发挥，继2000年杀入WCG之后，阎波于第二年再次拿到了去韩国参加WCG的机票。

天生的搭档：我们是冠军！

2001年韩国WCG总决赛，让阎波和林晓刚聚在了一起。期间组委会临时决定增加FIFA团体项目，出于成绩考虑，林晓刚决定和阵型相同、风格类似的阎波组合，携手组成了FIFA国家队。准备时间仅有4天，每天不得不训练10小时甚至更久。在短短的几天里，两人明确了各自分工：林晓刚负责造越位、围抢，而阎波防守BUG头球、角球。此外两人研究出了一整套适合双人的边路传中和界外球战术……这些“招式”在比赛中都派上了用场，两人凭借着完美无缺的配合，一路大比分取胜杀入决赛，面对足球强国意大利选手的挑战。

临上场前，意大利的领队有意对林晓刚进行心理战的骚扰，但林晓刚的回答很干脆：我们要的就是冠军！随后他和阎波相互鼓劲，一定要倾尽所能取胜，决不手软！

开赛时，意大利人居然放弃了惯用的532，采用433打起了对攻，但是他们为此付出了惨重的代价。中国队完美的防守没有给意大利人多少机会，反而以犀利的进攻摧毁了意大利引以自豪的坚固防守，上半场以5:1领先。下半场意大利人斗志全无，比赛完全成了中国两名选手的进球表演：阎波35米外的一记远射，直挂死角；林晓刚跳过了意大利的守门员，把球带进球门……整个赛场掌声口哨声不断，观众为之疯狂。

阎、林二人代表中国选手第一次站在WCG的最高领奖台上。

比赛结束，中国队最终以9:2彻底击败了意大利人，夺取了最后的冠军，书写了中国电子竞技的历史！两位22岁的小

所获主要奖项

2001年WCG中国赛区选拔赛中国总决赛冠军
2001年WCG韩国世界总决赛双打冠军
2002年电子足球全国冠军赛广州赛区冠军
2002年广州首届方正电脑杯FIFA2002冠军
2002年第一届CIG中国电子竞技大赛全国FIFA2002冠军
2002年北京网图杯FIFA WORLD CUP2002冠军
2002年CCTV第一届电子足球全国冠军赛总决赛第五名
2002年第二届WCG中国赛区总决赛季军
2002年第二届WCG世界总决赛单人比赛第四名
2002年第二届WCG世界总决赛双人赛第四名
2002年首届广东香港游戏对抗赛总冠军
2003年WCG全国总决赛第五名
2003年CIG全国总决赛第五名
2003年光通杯中韩德FIFA2003对抗赛团体亚军
2004年CEG广州赛区亚军

中国电子竞技先锋20人(十四)

林晓刚 绿茵双雄

姓名：林晓刚
主要项目：FIFA系列
爱好：足球
ID：GD_Windboy
年龄：25岁
籍贯：广东广州

林晓刚：不折不扣的足球男儿

和阎波不一样，出生广州的林晓刚是一名彻头彻尾的足球迷。用他自己的话来说："足球是他生命中不可缺少的一部分。"他喜欢到现场去看球，感受万人欢呼的热烈气氛；他从小把成为职业球员作为自己的梦想，曾是广州市中学生球队主力。对足球的狂热，让他爱上了足球游戏——FIFA96。1998年，林晓刚远赴吉隆坡留学。学院同学来自各个国家，不少人喜欢打FIFA，于是大家偷偷在学校的电脑房装上游戏，一下课就跟各个国家的朋友切磋，后来还组织了一届"小世界杯"。几年的专业足球训练这时体现出了强大的优势，最终林晓刚夺得了那次比赛的冠军。他半开玩笑地说：恐怕我是中国最早经过世界大赛洗礼的"足球先生"了。

在接下来那两年多时间里，林晓刚一直跟国内外朋友保持联系，坚持训练。频繁的国际交流赛事让他对国内外选手的实力都有比较全面的了解。2001年，林晓刚学成回国，正好赶上WCG中国预选赛。他一战成名，夺得冠军，踏上了向往已久的韩国征程。对于他来说，去赢得冠军是唯一目的，某种程度上讲是圆自己的绿茵梦。

喜捧奖金

伙子站在世界大赛领奖台的最高层，百感交集，激动万分。两人拿出国旗高高举起，场下掌声如潮。大屏幕上，鲜艳的五星红旗高高飘扬……

三年后，两人在接受记者采访时说，他们俩仿佛是天生的搭档：都采用433的阵型，进攻犀利且套路相同。"林晓刚抢逼凶狠，坚毅执着"，阎波"打法稳健，沉着冷静"，一刚一柔，相得益彰。两人配合无比默契，比赛表现只能用"完美"来形容。

从韩国归来的阎波，已经是一名经验丰富的FIFA选手，也成了一名准球迷。虽然说不上对足球有多么的痴迷，但凡是重大赛事，阎波决不会错过。了解许多当今足球的最新战术和理念，丰富自己FIFA打法，同时欣赏激烈的比赛也是一件惬意的事情。此后，阎波参加了2002年王中王电子竞技大赛，并一举夺魁。然而鉴于当时国内电子竞技大环境，正处在状态巅峰的阎波选择了功成身退，逐渐转变为一名组织者和管理者。他曾负责湖南著名竞技网站的构建，先后组建了湖南FIFA联盟和ETL电子竞技联盟。现在他已经成立了公司，专门从事电子竞技的组织和市场开发工作。

相比而言，一向执着的林晓刚毅然选择了职业选手这条道路。几年来，他频频出现在各大赛事的比赛现场，并有上佳表现。2002年WCG总决赛第四名，2002年CIG冠军，2003中韩德FIFA对抗赛团体亚军。他告诉笔者，之所以坚持走过这两三年，游戏的竞技性是一个重要原因，游戏内容和足球本身的联系倒是其次了。在做好选手的同时，林晓刚也在逐步开始身份的变换。年初他组建了一家名为Sunnet的俱乐部，现在一家体育文化公司负责市场策划。

就在笔者停笔的时候，喜闻两位昔日冠军入选首届WCG中国名人堂。这无疑是对两人付出的最大肯定了。据说，这两位昔日好友有两年多没见面了。12月，身为CEG广东队FIFA选手的林晓刚将作客湖南，而那时阎波将以湖南赛区裁判长的身份出现。时隔三年，这种方式的"FIFA双雄聚会"，倒颇有几分喜剧色彩呢！

ASUS 华硕超级平台杯

反恐精英——零点行动

有奖战术征文(九)

擦亮你的眼睛

——CS六大误区揭密

■河南 皇甫飞

你玩CS有多长时间了？你一定没有想到，在你平常玩这个游戏的过程中，也许会有一些你习以为常的做法是根本错误的。不相信？那么来看看笔者整理的初级玩家在玩CS过程中经常踏入的六大误区。

分辨率：我们谁不知道分辨率高看着清晰，低的则模糊呢？但为什么在大赛中高手使用的分辨率都那么低？其实在这点上CS和其他游戏是略有不同的。虽然在CS里同样分辨率越高看得越清晰，但是如果细心观察的话，高分辨率下枪械的弹道上仰幅度是要大于低分辨率的。这也说明为什么在大赛里诸如640×480、800×600的分辨率占多数，而相对清晰的1024×768分辨率则几乎没有。但这里并不是说高分辨率一无是处，而是低分辨率下扫射时弹道十分稳定，而高分辨率的优势是准心打散后的恢复速度要快于低分辨率。也就是说在同样fps值（帧数）的情况下（例如99），高分辨率比较适用于点射，因为准心打散后可迅速地收缩，我们可迅速方便地再次瞄准敌人进行射击。但如果人数众多，fps稍低时的高分辨率的唯一优点就只是看到的物体清晰了，因为这时候弹道已很难掌握了。

图1

图2

左右手持枪：觉得左右手持枪有着天壤之别，这是一个大多数人都认识错误的地方。实际上左右手持枪唯一不同的地方就是贴图的位置。仔细观察图1、2，同样一把M4，比较两枪械贴图，我们就会发现图1枪械贴图实际上是图2反转180度的产物。而在弹道上，很多人认为左手持枪下子弹在上仰后左右飘的规律和右手持枪的相反。但实际上：子弹在上仰以后先往右飘还是先往左飘完全是随机的。大多数情况下新买的枪械第一梭子弹很大的几率都是先向右飘，第二梭子弹先向左飘的几率就比第一梭子弹要大些，而这点在左手持枪上完全和右手持枪相同。也有人说左右手持枪会影响到手雷的扔出路线，也就是说如果右半身藏在障碍后边，那么在右手持枪情况下相对左手持枪扔出手雷会更加困难。真是如此吗？让我来告诉大家，决定手雷左右方向的唯一标准是准星里竖着的那两条。也就是说如果这两条准星在障碍物里边，那么不论左手持枪还是右手持枪手雷都会反弹回来。相反，如果那两条准星是在障碍外边，也就可顺利地扔出，而无论是哪只手持枪。还有一点，如果我们选择的是“左手持枪”，那么用第三人称去看别人的模型，我们看到了什么？模型仍是右手持枪的。

穿射及伤害：相信大多数人认为子弹在穿过障碍后造成的伤害首先取决于物体的质地不同，而后是枪械的威力大小。其实，CS里地图上的布置除了贴图不同外，再无其他不同。也就是说同等厚度的所谓木头门和同等厚度的所谓铁门，同一种枪在同一位置穿射后边的敌人，所造成的伤害是完全相同的。而之所以强调在同一位置，是因为决定CS里穿射造成的伤害大小的因素首先是枪械的威力，而后则是距离的远近，至于障碍的厚度问题几乎可忽略不计。不要不相信，这点千真万确，距离同样会影响到枪械的伤害。最典型的例子是USP在射击无头盔的敌人时，如果敌人离我们较远，那么子弹打在头上后并不会一枪毙命；但如果距敌人较近，打头上就会一枪毙命。而沙鹰的体现在于射击有头盔的敌人时，如果敌人距离比较远，那么子弹打头上往往会留下7HP，但距离近的话则一枪毙命（注：由于AWP本身是狙击枪，且有恐怖的杀伤力，所以距离对AWP来说完全忽略不计）。关于障碍物的穿射，我们拿AWP地图来做实验，一个人站在大柱子

图3

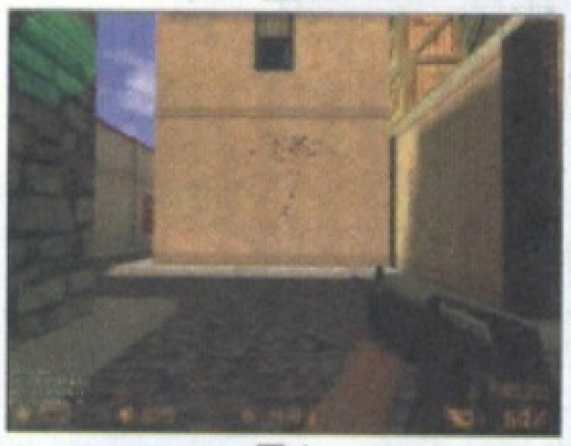


图4

图5

图6

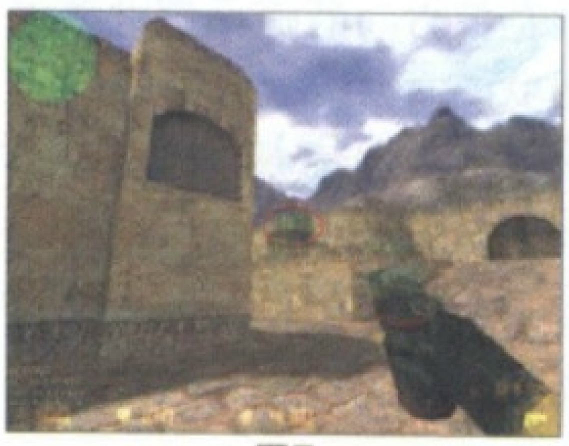


图7

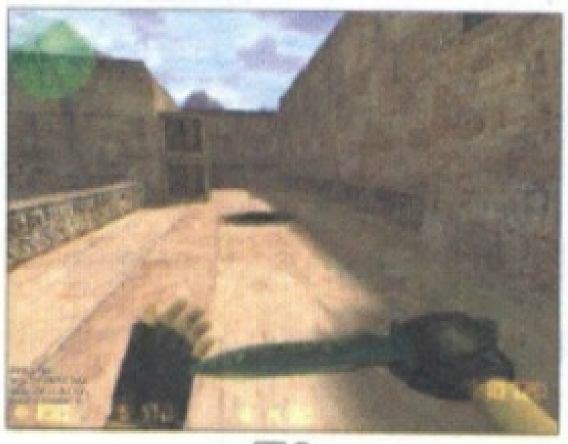


图8

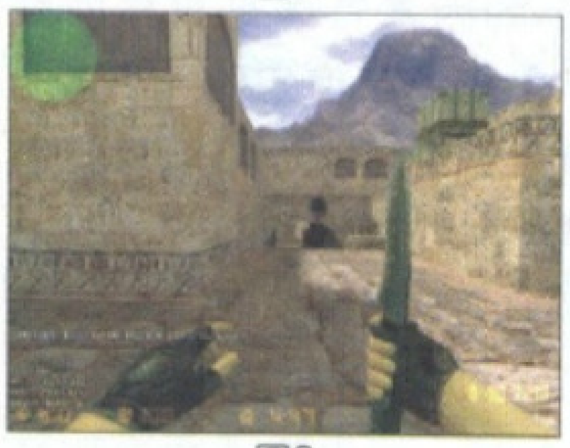


图9

后边，另一个人用AWP穿射那个人。我们可看到AWP穿过厚厚的所谓石头柱后造成的伤害是50左右。接下来换一关，De_dust2，任意找一木门，用AWP穿射那薄薄的木门，自己看看会造成多少伤害吧，同样是50多。如果还不相信，换M4再实验（AK也行），典型例子的地图fy_iceworld，一个人站在那薄薄的红砖墙后边，另一个人手持M4对头部进行穿射（无头盔）。两枪后，结果是墙后边的人倒下。接下来睁大我们的眼睛，无头盔，这次站在地图中央地带的4个大雪堆中任意一堆后边，然后另一个人穿射其头部两枪。我们看到了什么？同样两枪，障碍的厚度不同，但不论障碍厚度如何，所造成的伤害却是一个定值，障碍后边的敌人同样在两枪后应声倒地。各位看官，您还在被贴图和所谓的障碍厚度所迷惑吗？

消音器：又一个比较普遍的错误认识，很多人认为消音器的存在是为了保证M4的弹道稳定。好吧，我们来实验一下，同等距离，同样新枪，一把在安装消音器后扫射（图3），另一把在没安装消音器时扫射（图4），哪个弹道稳定呢？可以看到"安装消音器后弹道变得稳定"是指前5发，而后的弹道要比没安消音器更飘且没有规律。另外，消音器的作用是为了隐藏自己位置用的，因为CS里单听声音就可知道敌人的具体位置，而如果这时候开枪却没有声音（只有子弹打在物体上以后的声音），那么便会给敌人造成一个自己离他很远的假象，毕竟枪声大小也可让人判断出距离的远近。另外消音器在安装后会在一定程度上影响到枪械的杀伤力，而且会造成准星的变大。除非在暗地里阴人或者隐藏自己位置，其他时间还是去掉那消音器吧。

地图布局：相信很多人在玩CS时几乎没有考虑过地图的因素。为什么这么说？因为CS里的地图都是为了战略需要而诞生的（这点在1.6中对1.5的地图修改就可看出来），也就是说地图里每件东西的存在都是有价值的。拿De_dust2为例，（图5）A门外这个看似毫无用处的大箱子，主要用处是为了防止T在不进入A洞就可轻易地用闪光弹骚扰到A门外的CT而设计的。而A洞口（图6）这个位置的突起，是为了防止CT的手雷很随意地就能飞进A洞而留下的。最经典的，莫过于A平台上那3个看似毫无用处的箱子（图7）。如果T在占领A大道后，准备进一步占领A平台的同时，却不清楚A小道上是否有敌人的埋伏，这时候这3个箱子就发挥作用了。拔出手雷，向图7圈中的箱子上部砸去，如果成功，手雷就会顺利地飞上A小道（之所以强调箱子上部，是因为这个弹射点位置稍低手雷就飞不上去），并最终在图8位置爆炸。如果失败，手雷的爆炸点就是图9的位置。而如果从CT基地到达A平台，则同样可利用这里的箱子向A平台投射手雷（图10）。还有一点，地图上很多地方可当作爆头的参考物，比如A洞中那盏灯的底座（图11），它就和头平行。而A大道上下边第2条线（图12），则同样和头平行。最后，永远记住：CS里的地图都是经过精心策划后最终诞生的。

准星位置：笔者在网上见到很多CSer的准星几乎都是指着远处的地平线，这是干吗呢？记住，准星是射击时弹着点的唯一参考系。90%的注意力都该集中到准星上，准星则应该随时指着有可能出现敌人的地方，而不是指着那地平线。这样的话，在敌人出来的第一时间我们就可给予打击，而不会在遇到敌人后先调整准星位置再进行射击。另外笔者在进行CS时，准星高度是敌人头部的位置。至于这个高度究竟是多少，没有具体标准，且这个高度会随着距离的不同而变化，还是各位亲自研究吧。也有人说准星指的位置应该是敌人胸部，因为这样的话一开枪子弹就会飘到敌人脸上，笔者认为既然能瞄到胸为什么不充分发挥主观能动性去瞄头呢？与其被动等子弹飘脸上还不如主动地让子弹去找敌人的脸。

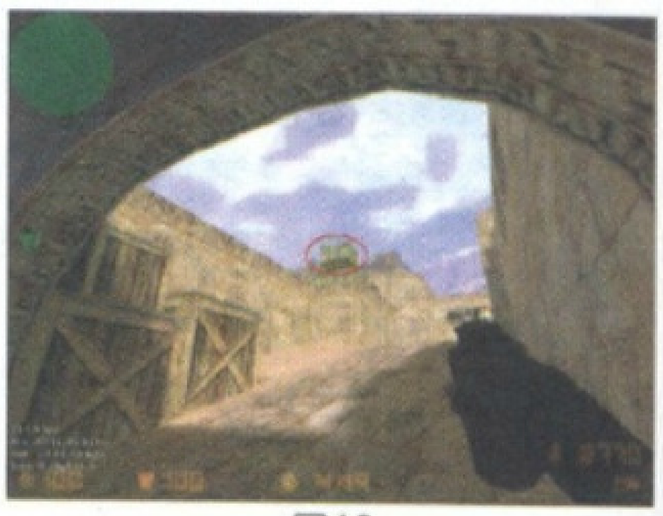


图10

图11

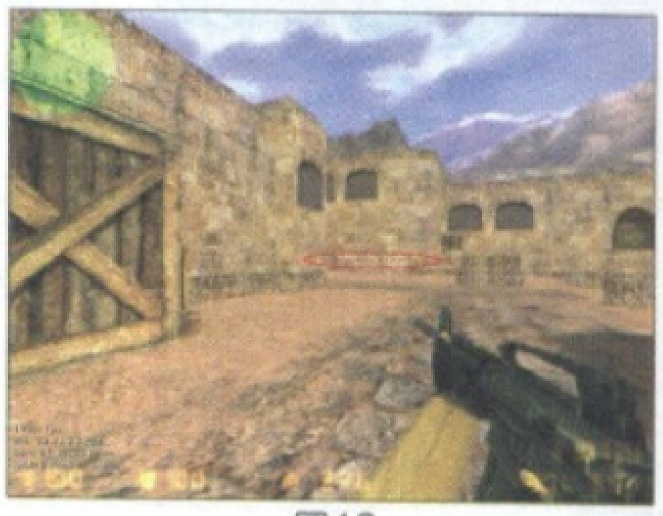


图12

以上就是笔者多年CS后发现的一些被许多初级CSer错误认识的地方，希望对各位CSer有所帮助，最后祝各位CSer早日展翅高飞。P

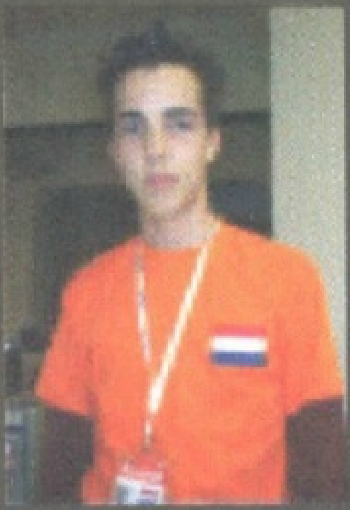
通往巅峰的决斗

——WCG2004魔兽半决赛战报

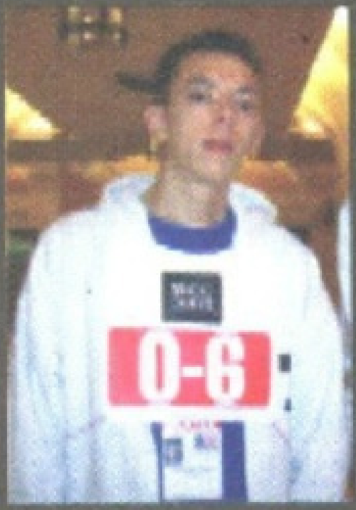
■上海 邬之皓

[4k]Grubby VS [aT]Shortround-

今天我要为大家介绍的这场比赛是[4K]Grubby在WCG2004半决赛中对阵[aT]Shortround-的第三场比赛。[4K]Grubby相信大家已经对他相当熟悉了，尽管他之前从来没有获得任何世界冠军的荣誉，但他对于兽人的理解和创造力无愧于“世界第一兽人”的称号，这次比赛中他证实了这一点，最后的决赛力克韩国兽人王zacard，从而获得了他的第一个世界冠军。而[aT]Shortround-可能大家比较陌生，他可谓是本届比赛最大的黑马，在进军半决赛的道路上他连创冷门，在淘汰了夺冠大热门insomnia之后，又接连击败多位强手，闯入了WCG半决赛。在半决赛第一场和世界头号兽人的对决中他丝毫没有怯场，在Lost Temple上先下一城，尽管第二场被[4K]Grubby在Twisted Meadow上扳回，Shortround-还是展现了他强劲的实力。双方第三场在Turtle Rock上展开了最后的决战。



Grubby



Shortround-

最终的决战开始，桔红色的[4K]Grubby出生在10:00的位置，而绿色的[aT]Shortround-出生在了地图另一侧5:00位置。[4K]Grubby在开局上仍然选用兽族最常用的风暴祭坛、地堡、兵营的建造顺序，英雄依旧是先知；相比之下，[aT]Shortound-的开局要新颖许多，他首先建造了月亮井和战争古树，然后一起建造了第二个月亮井和英雄祭坛，这种开局也意味着他放弃了暗夜精灵自身的英雄，而将会雇佣中立英雄。

那么他会选择较为传统的兽王还是他较为擅长的1.17版新英雄火焰领主呢？我们先来分析一下兽王和火焰领主这两个英雄的属性和技能。兽王是力量型英雄，而火焰领主是敏捷型英雄，兽王要比火焰领主耐打得多。不过这在高手看来并不是很重要，在微操下，即使很少量的血都能保证英雄的存活。我们再来看看这两个英雄的技能，兽王的3个技能分别是召唤熊、猪和鹰；火焰领主的技能分别是灵魂燃烧、召唤火焰魔和被动增加伤害的技能。从上面我们发现兽王的3个技能都是召唤技能，召唤单位在遇到兽族的萨满时，由于萨满的净化技能能一下废除400点HP，所以一旦暗夜雇佣兽王作为自己的首发英雄而又没有在前期攻下兽族基地，等兽族生产出了萨满法师以后，兽王会失去他的作用。所以兽王的优势在于前期快速地MF和压制。而火焰领主的技能中，召唤火焰魔在较好的操作下同样能起到初期肉盾配合MF作用，而高等级的被动技能在后期能使火焰领主依然发挥巨大的攻击力。所以相比之下，新英雄火焰领主在战斗进行到中后期时能发挥比兽王更为明显的作用。

果然Shortround-的第一个弓箭手出来后去地图中央的酒馆雇佣了火焰领主，然后一起大摇大摆返回自己的基地MF门口的3个小海龟。这时，Grubby的先知在一个兽兵的保护下也出发了，在分叉路口，先知派出了自己的两条召唤狼分别探向了两片shortround-可能的出生地，其中一条狼发现他正在5:00MF，先知立即马不停蹄地赶到与shortround-争夺经验。先知先在有宝物的3级海龟旁来回移动，shortround-的英雄和部队则无视就在眼前的Grubby，强行攻击海龟，但Grubby怎么会放过如此绝佳的经验与宝物兼得的机会呢？眼看shortround-就要将3级海龟打死，Grubby的先知手中权杖一挥，立刻斩杀了海龟，抢走了宝物，从容离开。而shortround-得到的仅仅是两个小海龟可怜的40点经验。在占了这次便宜后，Grubby可能还觉得意犹未尽，在月色来临之后，先知赶往商店购买了显影之尘，立即奔向shortround-家门口的第二个MF点。果然，shortround-又被抓了个正着。尽管shortround-将自己的英雄和弓箭手分散操作来躲避Grubby的追杀，他用英雄+火焰魔追击Grubby的兽兵，而弓箭手则不停地移动来逃脱Grubby先知和狼的巨大

图1

图2

威胁，在这次交锋中，他还是损失了1个弓箭手，眼看自己的弓箭手在兽兵的刀斧下显得不堪一击，shortound-指挥弓箭手躲回自己的基地，而将自己的火焰领主配合新生产出的一个女猎手继续MF剩下的188点经验，而Shortround-的火焰领主也获得了180点经验（图1、2）。

图3

图4

自己辛辛苦苦打的野兵不但经验没得到，连宝物也被Grubby抢走了，shortround-心下不爽，便也想去抢Grubby的经验。于是他赶到Grubby家门口MF，正当他打得野兵阵阵惨叫不断倒下时，Grubby的先知又出现了。先知挥起权杖，一阵闪电过后，一个射手MM倒下了。Shortround-又一次被迫后撤。在退后的同时，他发现有个兽兵的血所剩不多，而Grubby也正将这个兽兵拉回基地中。但Shortround-怎么会放弃如此黄金机会，他用自己的两个女猎手连续追杀可怜的兽兵，终于在Grubby的基地中干掉了它。此时，Shortround-也召唤了熊猫作为自己的第二英雄加入战场。可惜一级熊猫的喷火技能对于800点HP的兽兵来说不痛不痒，两次喷火过后，Grubby的兽兵依然没有什么伤残，反倒是熊猫在大批兽兵的刀斧下被砍成了残废，落荒而逃。这一仗，暗夜又损失了一个女猎手一个射手，而兽族也损失了一个兽兵（图3、4）。

此时双方的英雄对比是

ORC	NIGHT ELF
LV2 先知	LV2 火焰领主
LV1 牛头	LV1 熊猫

双方在英雄等级上平分秋色。由于暗夜精灵的部队相对于血多皮厚的兽族部队来说过于脆弱，所以几次交锋，Shortround-都处于下风。于是Shortround-在部队的配置上作了些变化。他建造了知识古树和风之古树，分别用来生产猛禽德鲁伊与树妖。之所以要生产这两个兵种，是因为前者所施放的仙女之火能够减去4点护甲，使原本有1点护甲的兽兵护甲变为-3，也就是对他们的攻击能够增加17%的伤害，这对于攻高血少的暗夜精灵的部队是非常有利的，暗夜的远程部队一次齐射就能使兽族一个单位失去战斗力。而树妖则是另一个对付兽族非常有用的单位。由于兽族的主力兵种兽兵要占用3个人口，这也就造成了兽族兵的数量相对来说较少。树妖攻击敌人时由于有减速效果，所以可以采用HIT&RUN打法让兽兵疲于奔命，兽兵数量上的劣势会让兽族非常吃亏。在Shortround-进行转型的同时，Grubby也在为自己的部队搭配新的兵种，那就是萨满。萨满不光能用来驱散火焰领主的召唤单位，还能用来拖住敌人的落单单位进行围杀。

双方在完成了转型后Grubby又开始了新一轮的进攻。此时Shortround-正在MF地图中央靠近他这一侧的LV7大海龟，Grubby又出现了。Shortround-先将自己脆弱的射手MM从一边后撤，同时他用自己的女猎手配合2个英雄从另一边继续攻击LV7的海龟。而Grubby不依不饶也赶来抢宝，他发现海龟还剩下很多HP，与此同时，Shortround-的熊猫站位不佳，于是他用萨满对熊猫施一个净化，部队一拥而上。尽管熊猫用它那胖胖的身体左挤右挤，可还是无法逃出Grubby的包围圈，被兽兵围殴至死。同时，就在海龟要被Shortround-消灭前的一刹那，Grubby的牛头冲上前来，抢走了大魔法药水，使用后立即对着撤退中的射手MM发出了冲击波。可惜LV1的冲击波威力有限，没有杀死一个，不过4个射手全部被命中，还有一个几乎被杀，让Shortround-出了一身冷汗。Grubby也在占了便宜后对着自己的部队使用了治疗药膏，恢复实力（图5）。

图5

很快双方的部队又再一次碰面了。和上次一样，Shortround-攻击商店处的野兵，Grubby来Creepjack。不过这次他没了前两次那么好的运气，Shortround-在这次战斗中损失了一个树妖，Grubby损失了一个兽兵，但怪物和宝物则被Shortround-获得。遗憾的是鞋子这个宝物在萨满的净化面前并不能起到很大的作用。紧接着的一段时间在平淡中度过，双方在地图来回移动试探对方，直到Grubby插在地图中央的眼球发现Shortround-正赶往自己旁边的出生点，立即出动，在途中片刻间就杀了暗夜刚生产出赶往前线与自己主力会合的单位，用加速卷轴飞一般地冲向了出生点，可惜Shortround-已经早一刻打完了野兵并用回城撤离（图6）。

图6

几分钟的胶着状态后，双方在斜坡上展开了大规模的交锋。Grubby在上方，地形对他较为有利。双方在开战前首先对自己的部队使用了防御卷轴，Grubby用萨满对自己的兽兵施加闪电盾，冲向Shortround-的射手。在闪电盾的强大威力下，弓箭手纷纷倒下。同时Grubby控制自己的投石车砸向了鹰德和树妖这些无甲的单位，由于有攻击加成而且这些单位HP原本就不高，所以三两下之后地面上暗夜的部队就所剩不

图7

图8

图9

多了。我们再来看看Shortround-是怎么操作他的部队的。他先将自己的精灵龙移动到萨满的上空立即变形，这样当萨满施放法术的时候就能对其造成巨大的伤害。然后他将自己的部队分散开不让对方的投石车造成太大的伤害，接着他用树妖驱散对方的闪电盾，紧接着再齐射对方的兽兵，这场战斗使Grubby损失了几乎所有的兽兵，在牛头即将升天前他使用了回城。同样，这场战斗也使Shortround-损失了大量的射手和树妖。即便如此，Shortround-也将自己所有的部队派往了Grubby的基地中，希望将Grubby正在治疗的部队一举消灭。不过这次他又没占到便宜，Grubby的3个投石车投出的巨石频频砸向Shortround-部队的中央，Shortround-的无甲部队被炸得血肉横飞。值得一提的是双方对于英雄的操作，Grubby的牛头在即将被对手击毙前利用自己部队让开的空挡从对手密集的火力中逃脱，而Shortround-也用点杀对手萨满的办法使得自己离队的熊猫不被消灭。当战斗进行到最激烈的时候，Grubby修理投石车的农民也冲上前去，对着敌人挥起了锄头。眼看自己的部队作战不力，Shortround-只得撤退（图7、8、9）。

图10

没过多久，重整兵力的Shortround-又来了。他将Grubby的部队逼回了自己基地中。正当战斗激烈，双方部队奋勇争先的时候，Shortround-突然发现自己的熊猫似乎体力不支，正当他想将熊猫调回来的时候，却发现熊猫已经在Grubby部队的一顿刀斧下晃晃悠悠倒下了（图10）。

图11

消灭了对手一个英雄，Grubby的部队士气大振，一举将Shortround-的部队赶出了自己的家门。由于自己的部队所剩不多，Grubby也没敢继续追杀，转而偷闲去杀野兵去了。战场平静起来，双方在MF的时候又开始兵种转型。Grubby的兵力是猎头者与萨满的组合，而Shortround-则是射手MM与树妖另加少量的仙女龙和鹰德。双方英雄均达到LV5以后，在Grubby基地中进行决战（图11）。

此战双方的英雄发挥了巨大的作用。Grubby的先知和牛头的闪电+冲击波的双杀是对付大批部队的利器，一次魔法过后，Shortround-的射手倒下一片，再者Grubby的牛头又被施加了闪电盾，肆意斩杀对手的部队（图12）。

图12

在自己的部队不断损失的时候，Shortround-的熊猫也发威了，两次喷火过后，Grubby的萨满也免不了全军覆灭的结果。此战过后，双方的部队都所剩不多，加上此时双方基地中的金矿早已挖爆，于是都不约而同地开始打击对手的经济。双方的双英雄配合少量的部队将对手的农民杀得哭天抢地（图13、14）。

图13

图14

图15

图16

图17

Shortround-在发现自己无法顺利消灭对手的基地，而自己的基地又将被对手打爆后只能回撤救援，双方又是一阵纠缠后Grubby撤退了。Shortround-为了打击对手的经济，自己的两英雄和一个女猎手来到了Grubby的分基处。这次他没有再能逃走，萨满一个净化后，火焰领主已经被对手围住，几轮攻击后倒下了。主力英雄一死，Shortround-大势已去，很快自己LV6的熊猫也被对手干掉，只能GG（图15、16、17）。

Grubby最终2:1战胜了Shortround-，进入了决赛。在决赛中他再接再励，又战胜了韩国兽王Zacard，获得了WCG2004的冠军，这也是兽族选手第一次获得大型比赛的冠军。P

迷失

■北京 Arreat

王小波说："只有混充处女的，没有混充非处女的。"凭心说，这句话的意思很模糊，一下子你真搞不清楚他想说什么。如果他的意思只是想让他的读者感觉模糊，那他还真不需要用这种办法。

以前我对于游戏的感情很单纯：有游戏，就玩；没有游戏，就玩别的。比如读高中的时候，有游戏，就玩；没有游戏，就踢球。踢球当然不是什么值得夸耀的历史。首先，我没打进中超；其次，即使我进了中超，恐怕只会被骂得更惨。但是作为一种课余生活有益的补充，则也无不可。至于打游戏，其实比踢球还不如。坐在电脑前几个小时不动，感觉就像在玩抽风——风也不是时时抽。比如突然敌方波士一招升龙拳，打出个Critical把我的人秒杀了，马上屏幕前的人就要抽风。但是抽风不是什么好事情，所以打游戏也连带着成为一种地下活动。再加上当时也没有网络游戏可玩，更没有老婆可泡，没有教主可打，没有沙巴克可占，其实生活也很无聊。

那个时候的游戏还以DOS的为主，若我没记错，那时"暴雪"这公司还没成立呢（1994年，暴雪正式以"Blizzard娱乐公司"的名字出现）。一些台湾游戏大行其道，印象里比较好玩的有《高报酬战将》、《美女梦工场》（台下有人纠正，应该是《美少女梦工厂》——有罗莉，有梦，真棒）、《英雄传说2：屠龙战记》……提到这个自然也要说说一个叫"天堂鸟"的公司。这公司可真出过不少好游戏……但是说这些的目的不是为了证明我的渊博——就知道几个游戏的名字也算渊博？我想说的是，当时虽然也遇到了些好游戏，也玩得昏天黑地，但好像还没有喜欢上哪个公司。虽然暴雪没成立，但至少还有个天堂鸟，（还有什么幸福鸭、欢乐盒……）不过也不见得我就把天堂鸟公司爱到了骨头里。简而言之，那时打游戏的人不见得就少，但是当时打游戏的人没有偶像崇拜的概念。1995年出了"仙剑"，当时玩这游戏玩得哭的大有人在，但也没看见把姚壮宪捧到天上去的。

现在却有些不同。很多游戏制作公司都已经倒闭，老的游戏制作公司现在幸存的已经不多了。比如说3DO，比如说Black Isle，这些曾经创造过辉煌的公司都已经烟消云散。虽然有人说会把这些公司的人员进行收编，不过两年过去了，New World Computering的人还不知道在哪里（也因此造就了一部不完整的《英雄无敌IV》）。换句话说，现在再想看到以前那种百花齐放的局面，怕是不大可能了。

这也就罢了，最多是可玩的游戏少一点（大不了我还转去踢球），真正可怕的是另一个问题。现在出现了一些很狂热的崇拜，狂热到已经让人不知所措的地步。比如有人说，"《星际争霸》是历史上最伟大的即时战略游戏！"这个说法是否正确有待商榷，我只是觉得640×480的分辨率加上那以冷色调为绝对主流的画面，实在是很难让看过了Doom3的人接受。如果要说即时战略游戏，《家园2》未必就差，至少在3D的领域里它可圈可点。但是这种说法很难有出头的机会（何况很多人根本没玩过《家园》系列），因为哪怕同是暴雪出品的《魔兽争霸III》都扛不过"星际"，别的游戏就更不要想了。

这种风潮不知是怎么开始的，但是现在绝对方兴未艾。不信你到网上任何一个稍微大一点的游戏论坛去吼一嗓子说"'星际'不够伟大"试试，保准你会"死无全尸"。本来我对于自己是很有信心的，但是看到这种现象，不由得也心生狐疑，是不是我什么地方搞错了？虽然我能举出一些例子来证明"魔兽"（我还不敢用别的游戏来举例子）这个游戏不差，但是根本没人听我在说什么。如果说有什么例子比"星际"更厉害，那就是"暗黑"了。这个游戏甚至连说都不能说，因为没有什么游戏可与之相比的，至少暴雪还没有做出一款能超越这个游戏的产品。这就造成了一个局面，只要有人说"暗黑"不好，就是"脑缺氧"。从小到大，被人骂也不是第一次，但是因为游戏被骂，而且是被素不相识的人骂，这未免有点让人想不开了。

印象里，因为打游戏被人骂倒不是没有过，举个最简单的例子。走迷宫的时候走错了路，而偏偏身后的人又知道正确的走法，他就有机会发出一声冷笑。在我看来，他笑的意义就是：你走错了路。确实，迷路是件令人沮丧的事情。走了老半天，到头来看到一堵墙，心情就不好。如果游戏设计者还自作聪明地在墙边摆个宝箱，里面放上一些所谓的“宝物”——就为了区区一件装甲就要跑上十万八千里，这又算什么！

正所谓“是亦不可以已乎？此之谓失其本心”——这句话引用得更是不知所云。事实上我想说的是，我不知道别人的乐趣在哪里，那些乐趣明显地超出了我的理解范围。比如说游戏的设计者，他喜欢摆个宝箱在墙边，这没什么不好。为了拿到宝箱要走很远的路，这等设计也不是没有好处，再说这样设计的人也实在太多了。只是他为什么要这样设计，他究竟希望使用这样的设计来让游戏者获得什么样的乐趣呢？这个问题我完全不能回答。反正我们都知道，这个设计乃是RPG游戏里的标准设计之一——另一种设计法是和杂兵A打一架得到道具一，拿道具一去杂兵B处换道具二，再换道具三、道具四……换上老半天终于换到一个自己想要的东西。这难道不是“脑缺氧”的设计么！

如果说有比这种“RPG套路”更傻的，那可能就是无限攀比的心理了。这方面我们拿“暗黑”来说事儿：早些时候“暗黑”战网上的东西还挺值钱，虚拟的武器能换现实的钞票，所以大家竞相展示自己的收藏。攻击+200%的就要比199%的好，这个好字不但体现在200比199大，还体现在卖的钱更多。但是后来出了些意外，具体是什么就不解释了，总之结果是“暗黑”战网上的东西也卖不了多少钱了。按照一般人的想法，现在200和199就没什么区别了。但事实上拥有200的人还是要展示他的200以及他的自豪，这个想法的基础又是什么呢？打过“暗黑”的人都知道，MF的过程本身需要技巧，MF的结果没有技巧可言。你和我打同一个怪物，你掉出199的物品我掉出200的，按照游戏自身的规则来看这没什么区别，至少从掉落几率上来看没有任何区别，但是这种运气的结果也被拿来当成了谈资，这就让人迷惑了。

最后，真正让人感到自己落后于时代的是网络游戏。网络游戏恐怕人人都玩过，没玩过也看别人玩过，所以大家都有感性认识。大家都知道网络里有些巨灵神，一身上下都是“极品”；自然这个角色也骁勇善战，百折不挠。该角色的主人自然因此呼风唤雨无所不能，当然也可能因此与别人发生过一些现实中的摩擦，这样的例子大家都见得多了。但是现在问题就变成了，这样做的快感究竟从何而来？

比如说，因为我游戏打得好，我就觉得比较牛气。这个想法目前尚有争议，虽然我国也有《传奇》玩家拿了“奥运会”金牌，但每天也有很多《传奇》玩家和你我一样都在吃饭、上厕所，我也懒得引用那个“你爸死在床上为什么你还要在床上睡觉”的火星笑话。相对来说，我也有朋友自称是“游戏业界定慧寺管片陈式太极拳一路表演项目，1977年龄段少数民族男子组45公斤以下级第一高手”，这方面也算有免疫力，所以从来不觉得游戏打得好有什么可牛气的。但是“牛们”却不这样想，所以老是有人说你连《XXXX》游戏都不玩你也太逊了。这句话的下一句就是“……我在《XXXX》里那可是神挡杀神佛挡诛佛……”现在的网络游戏太多了，就算是同一个网络游戏还有很多组服务器，所以要找个网络游戏来傲视一下别人还是挺容易的。这一来，快感出现了，生命因此焕发了光彩，青春也就有了意义。

我还真不打算批评这种生活方式，因为有太多的人在这样生活着，把自己孤立了显然不是件什么好事情。我只是徒劳地哀叹，为什么这样的生活方式我学不会呢？每次我都从游戏本身得到乐趣，但是轰爆别人对我来说没有乐趣可言；游戏设计者的趣味我又不能理解，那么我的游戏生涯又该如何继续呢？“跑”了很远的路，到头来发现结果只是拣了个箱子，对于推动剧情的发展没有任何的帮助——固然是得到了一件更棒的、商店里买不到的装甲，但是它本身对我来说又有什么意义呢？我觉得自己真是败给了这些设计者和那些以装甲为乐的人，而最后的结果是我迷失在这深邃的地牢里，不知如何才能走得出去…… P

乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《模拟人生2》《罗马——全面战争》

《运输巨人》发展3步曲

■江苏 芮超

《运输巨人》（Transport Giant）是由JoWood制作的一款经营类游戏。游戏沿用了《工业大亨》的引擎，玩家在游戏中扮演一个运输公司董事长，经历从1850～2000年期间运输业发展的过程。要想经营好自己的运输公司也不是一件简单的事情，小弟对此游戏稍稍研究了一下，总结了一些心得体会，希望对大家有所帮助。

第一步：花小成本建立赚钱的运输线

游戏中提供给各位玩家海、陆、空各种运输方式，但供给玩家的资金却不是太充足，所以一开始就想发展航空运输或是修建跨河、钻山铁道是不大现实的。我们所要做的就是用有限的资金建立一条赚钱的路线，先让自己的公司处于盈利状态才是最重要的。

地图上的各种产业都是可运输的，但并不是每个都能赚钱。像鸡蛋、牛奶之类虽然到处都是且较为容易运输，但利润也较低，在此不推荐各位玩家运输这些。我们要的是最能赚钱的产品，黄金和石油就是我们的目标。但它们往往位于地图的边角或是四周高山环绕，离需要的工厂较远。玩家们可能认为此时修铁路运输较好，其实这是错误的：一来铁路的修建成本较高，二来铁路搭桥、开隧道的钱会是天文数字，初期根本负担不起。所以我推荐大家用公路来运输这些贵重物品，虽然汽车的运能较低（每次只能运一个单位），但因为黄金、石油的运费高且初期投入少、自身消耗少，应该很快就能赚到第一桶金。此时应再投入资金购买运输的汽车，使一条线路上保持有15辆左右的汽车在运营。有了这样一条路线，玩家的资金累积应该是很快的了，所以下面我们要开始建铁路来赚钱了。

第二步：大量发展客运

经过上面的积累，相信玩家手中已有了不少资金，下面我们就要大力发展城市之间的客运了（客运也是很赚钱的哦！）。选择一些城市人口多且相距较远的城市来铺设铁轨（路程越远，运费越高），然后配上功率大的火车头和旅客车厢，财源就会滚滚而来。当然，如果你在站台上建一些旅馆、餐厅之类的设施，你的附加收入就更多了。

第三步：规划合理的运营路线

游戏地图上可运输的产品虽然众多，但只有将它们运到需要的地方才能赚钱。举例来说：铁矿石先从矿山运送到钢厂，在那里被加工成钢材，然后被运送到工具制造厂，在那里被加工成各种工具，之后这些工具会被运送到城市中，卖给最终使用者才能赚到大钱。你直接将钢材运到城市是不行的，很难想象市民会买一堆钢材回去。石油也是同样的道理，要先运到炼油厂加工成燃料，然后才会被市民购买。但这个过程是两方面都赚钱的，就是说石油到了炼油厂你收一次运费，加工成燃料运到城市后你又可以再收一次运费，千万别将石油丢到炼油厂就不管了哦！经过上面3个步骤，相信玩家手上都有相当丰厚的资金了，此时可发展海运或是空运，看着自己的飞机不停地在屏幕上穿梭是不是很有成就感呢？

最后再告诉大家一些小技巧：

1.火车是允许多台机车同时拖拉整个列车（就是所谓机车重联了），车头越多功率也就越大，速度自然越快！

2.当工厂产量增加时，工厂自身所占的面积会增加，并且工厂会新建生产设施，要随时注意工厂的发展动态。

3. 游戏中有“仓库”供我们储存货物。玩家能通过仓库来改变车辆轮换运载的货物。比如火车与卡车之间，卡车与轮船之间等。或者使用卡车收集货物（比如煤矿），然后使用超长的火车运载到用户处。

4.为了避免火车提前报废，最好不要超载，特别是在后期运送钢材和砖时最好不要连锁运送。因为返程距离比较长，若中间停站的话，还不如分段运送。P

《代号——装甲》装甲部队使用指南

■浙江 何琦

“战争游戏专业户”CDV推出的RTS新作《代号——装甲》（Codename: Panzers）终于在万众期待中闪亮登场。众所周知，战争的决定性因素是人，而不是武器。《代号——装甲》加入了类似《突袭2》的驾驶员概念，即所有的装甲战车都需由驾驶员来操控（除运输车、修理车、补给车外）。如果没有足够的驾驶员，那么装甲车将陷入瘫痪状态。所有的装甲车辆四面都有装甲防护，只有击毁装甲后才能伤到车辆，这个设定还是比较贴近现实的。但是放到游戏中要干掉一辆坦克，就会耗费很多时间以及弹药。综合分析三方的坦克来看，装甲厚重、火力凶猛的桂冠非德国的“虎豹军团”莫属；而机动性、灵活性方面则苏军做得更加优秀一些；盟军坦克较为普通，没有更突出的性能。切记侧、后方的装甲较薄是坦克最大的弱点。战斗中还可夺取敌人的坦克为我所用，只要派遣喷火兵或扔燃烧瓶给坦克“加温”到一定温度就能办到。装甲部队本身具有很强的突击能力，集中一定数量的坦克用于平坦宽阔的地形，再辅之以炮火、空军支援，步兵在后巩固阵地，这便是装甲部队进攻的套路。但是如果在建筑物林立的城市、地形复杂的丘陵地带，使用大队坦克开路的战术威力将会大打折扣，成为隐蔽着的反坦克火力的活靶子。一旦其中一辆被击毁，那么其余将会首尾难顾，寸步难行，而且更要命的是，电脑AI的寻路功能较低，无缘无故就会卡在半道上。

攻坚战真正的主角还是步兵。分散使用坦克，作为地面步兵的前进掩护，步兵可进房屋据守，也可进入房屋中与守敌作战（屋内战斗玩家无法控制），所以在这种情况下派出等级、HP上占优势的部队更有胜算。另外值得一提的还有空中支援，建议大家多多使用侦察飞机，找出隐藏的反坦克火力点，然后一个个地敲掉。P

TFT1.17版购买伐木机器人技巧

■湖北 孤城梦

在TFT1.17中对地图有一项重大的改动，那就是夜间在地精实验室购买单位时，守护实验室的野外怪物会醒来。实验室旁的怪物都有捕网技能，它们醒来后会在第一时间将你购买的机器人网住，然后展开攻击。因此1.17购买机器人困难重重，这使得前版本的许多战术无法实现（比如Lost Temple上人族速开双基地，没有伐木机，将极度缺乏木头）。

对1.17的这点改动，我总结出以下几种应对方法。

1.强行购买。在地精实验室旁放一个低级部队或一个召唤兽，用这个单位将守护怪打醒，然后再购买伐木机。伐木机一出现立刻突围，用一个低级部队或召唤兽的代价换取伐木机的逃脱。

2.引诱购买。用英雄打醒守护怪，然后逃脱。由于野外怪不会使用捕网捕杀英雄，怪物会被英雄引开，利用怪物被英雄引开的这个间隙，用一个单位迅速购买伐木机，然后逃脱。

3.回城购买。英雄站在地精实验室旁边，立刻使用回城卷轴回城。心中默数大约5下，然后购买伐木机。在伐木机被买出的一瞬间，回城卷轴将会把满血的伐木机带回基地。

第一二种购买方法虽然损失较小，但需要较复杂的操作，在紧张的比赛中容易出错误。我强烈推荐第三种，特别是Lost Temple上速开双基地的人族。由于双矿的支持，人族的黄金会比木头多上1000以上，花费350金的回城卷轴就显得并不那么重要了。使用回城卷轴会省去机器人走回基地的时间，这段时间足够让机器人采集200的木头，而对于奇缺木头的人族，这200木头无异于雪中送碳！第三种办法，实现方便，操作简单，应该会在战局中起到有效的作用。P

《模拟人生2》赚钱法

■北京 Alish

经过一段时间地摸爬滚打，大家应该已熟悉《模拟人生2》的世界了吧？我现在说一下关于钱的问题（注意：下面这招并不是作弊……）。首先需要创建一个单身家庭，性格选择和你的角色合得来的那种，在人生目标方面选择声望什么的，反正就是那种喜欢交朋友的家伙。创建完毕，替这个人找一间房子住进去，然后满足他提出的要求，开始交朋友。当然，主要目标就是你的角色。当他和你的角色关系达到“朋友”级别，一般会在对话选项里出现邀请他住进来的提示。好啦，目标达成。返回社区，选择自己的角色进去，找刚才创建的那位朋友来玩，先打个招呼（以礼待人），直奔主题——提议他住进来。哈哈，这个朋友真豪爽，竟然把他初期买房的钱全部拿来了！任务完成，再选择让他搬出去，他竟然没有带走一分钱，真是爷们！如果你不愿花大把时间来交朋友，就把刚才那位老兄放在电脑托管模式下，让他自己去交朋友，几天后再去找他，家族朋友也能一下子增加好几位…… P

最近我一天到晚在3个游戏之间打转：CSS、NBA 2005和《三国志X》（中文版），乐此不疲。本期带来了最新的NBA 2005和《三国志X》（中文版）补丁专辑，至于CSS……藐视作弊的……

■游侠补丁网 水寒

《新冠军足球经理2005》补丁（Football Manager 2005）

如今的Football Manager 2005是从前CM（《冠军足球经理》）的嫡系继承者。去年9月，以开发《冠军足球经理》（Championship Manager）系列而闻名的SI小组，与发行商EIDOS宣布在合作完成《冠军足球经理03-04》之后分手。今年2月两家终于正式分手，4月SI转入世嘉的怀抱。Championship Manager这个商标本属于EIDOS，所以SI选择了新的商标：Football Manager。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fm2005cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

NBA 2005补丁

本作的制作者说过，他们想让玩家对于他们的球员入选全明星周末而感到激动。你可以派遣你的球员参与全明星周末，包括全明星比赛、新秀赛、灌篮赛以及3分球大赛。全明星周末看起来极其浮华和快节奏，快速的进攻、松散的防守、夸张的灌篮，全明星周末绝对能够给你带来刺激感受！

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nba2005cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

NBA 2005游侠官方繁体中文完美汉化包

任意英文版本包括游侠的免安装版本，均可直接转换为官方繁体中文版。安装之后，请大家使用本期提供的繁体中文版补丁进入游戏（上面介绍的英文版补丁在此无效）。本次官方的中文版有不少Bug，例如运行非常慢等，安装本汉化包前要有思想准备。对于能够熟练操作英文版的玩家来说，我们不建议您进行汉化。（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nba05cnali3.rar
使用方法：直接执行压缩包内的汉化包。注意本次汉化过程是不可逆的，建议安装前备份好原英文版文件。
补丁效果：将游戏完美汉化为官方繁体中文版。

NBA 2005繁体中文版补丁

灌篮制作得更加真实了，并且添加了更好的灌篮音效。游戏的图形跟界面都有了很大提高，尤其是球员的脸部制作更加真实。游戏方式上也有一定进步，球场的空间性显得很好。观众的动画今年提升不少，观众被赋予了更多的动作。例如在主场打出一波追分小高潮后，观众们会近似疯狂。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nba2005minicd.zip
使用方法：步骤较多，版面有限，详见压缩包内的.txt文件说明。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

NBA 2005十二项属性修改器

清晰的日历系统可以告诉你每一项活动的时间，如审查新球员、球员续签、签自由球员和交换球员等。你不再有无限的时间去进行每一项活动，因为他们通常只给你1～2周时间。审查新球员是一个很Cool的新特性，你可以把他们带到自己的球队，可以扮演他们玩1对1斗牛模式来观察他们。另外，球员合同也有了改变，强调了每队的薪金上限（4300万）等规则。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/hlm-nbat.zip
使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中按热键0～9，F1～F5实现相应功能。
补丁效果：包括无限节长（Quarter Time）、无限进攻时间、商店点数奖励等12个修改项目。

《三国志Ⅹ》（中文版）补丁

《三国志Ⅹ》号称集《三国志》系列之大成，也就是说将会尽可能地把《三国志》系列最引人注目的要素全部加以整合。新作中，每一个武将的精彩故事都会被描绘得淋漓尽致。《三国志Ⅹ》的主画面，都市场景十分壮观，被整理成了结构清晰的区域；远处采用了水墨画版的优美风景，令人赏心悦目。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s10cnminicd.zip
使用方法：步骤较多，版面有限，详见压缩包内的.txt文件说明。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国志Ⅹ》（中文版）所有人物事件动画全开档

在《三国志Ⅹ》中，“回归”的概念贯穿了作品的每一个环节，可以说是回归到作为蓝本的《三国演义》小说上面，其承前启后的意义极为深远。为了描绘武将自己的故事，采用的基本系统将会是《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》中广受好评的武将担当系统，利用丰富的事件轴将群雄的故事连接起来。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s10cnall.zip
使用方法：将压缩包内的KOEI 目录覆盖到“我的文档”下。
补丁效果：650个人物CG、88个事件CG和22个事件动画全开。

《三国志Ⅹ》（中文版）官方中文资料光盘内新增50个历史名将全集

这次光荣公司的新挑战是被称为“Timing Historical System”的系统。这个系统具体包括了“Combination Event（联合事件）”、“舌战”、“各都市的地方特点再现”3个要素。“Combination Event”被称为游戏的中心，根据时流事件、各势力事件和个人事件的连锁发动游戏剧情，同时还会产生不同的变化。（感谢游侠光荣论坛素偶提供官方中文资料盘）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s1050.zip
使用方法：将压缩包内的Koei 目录覆盖到“我的文档”下，再将GRP 目录覆盖到游戏安装目录下。最后进入游戏，利用登录新武将系统中的转换武将资料方式将武将导入库中。
补丁效果：补充官方新增制作的50个历史名将。

《三国志Ⅹ》（中文版）VAN内存修改器v1.03版

1.去除义兄弟总数限制：四海之内皆兄弟，3个义兄弟是不是觉得少呢？现在可以随便和别人结拜了。
2.去除剧本时间限制：游戏331年就强制结束，或许有人还觉得不够（虽然此时已没剩多少武将），这个补丁足够让你玩到2008北京奥运会了。
3.武将不死（UnDead）：生老病死是人不可抗拒之规律，希望长命百岁却是人之常情，现在可以满足你的要求了。（感谢游侠NETSHOW网友VAN制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s10cvanedit.zip
使用方法：先执行修改器，再执行游戏，而后切换出来进行修改。
补丁效果：全面支持日文版v1.0到v1.034以及中文版v1.0的游戏，拥有许多独到的功能（上述介绍的只是其中很少的一部分）。

《三国志Ⅹ》（中文版）东方无翼新武将登录器v1.7版

东方无翼的新武将登录器和存档剧本编辑器大家应该不陌生了，这次带来的是最新的针对游戏中文版的版本。具体更新内容见内部说明。（感谢东方无翼制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s10cd1.zip
使用方法：通过修改器打开登录武将文件（我的文档\Koei\San10 TC\TPrsn\TPERSON.S10 ）予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。
补丁效果：包括新登录武将的超全面属性/资料修改，还有方便的搜索功能，支持官方追加武将显示等功能。

《三国志Ⅹ》（中文版）东方无翼存档剧本编辑器v0.9.8f

更新内容：加入“寿尽”的修改，以前死掉的武将之所以改活后又会马上死去，就是这个属性没有更改；修改了几个Bug，包括对多个扩展头像文件的支持、查询武将后从列表选择武将出错的Bug等。特别说明，修改剧本不能保存是因为中文版的剧本是只读属性的，去掉只读属性即可。（感谢东方无翼制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s10cd2.zip
使用方法：通过修改器打开游戏存档（我的文档\Koei\San10 Tc\SaveData 下）或剧本文件（游戏安装目录\SCENARIO下）予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。
补丁效果：包括玩家武将、武将搜索、武将信息、宝物、地域、部队、军势、势力、军团、城市等分类细化数百种项目的修改。

《正义攻击》秘技（Fair Strike）

为了使用以下秘技，你必须具备如下2个条件：

1.需要更新到1.04版本；

2.必须用文本编辑器打开GameSettings.script文件，将"IsConsoleEnabled=false"中的"false"改为"true"，然后存盘。

在游戏中按F3开启控制台，输入以下字符，可获得相应秘技效果：

godmode：无限生命和无限弹药

immortal true：无限生命

immortal false：取消无限生命

uammo true：无限弹药

uammo false：取消无限弹药

disablebeh：敌人不动

enablebeh：敌人移动

killemall：消灭所有敌人

《突袭——资源战争》秘技（Sudden Strike Resource War）

在游戏中按下回车键，然后输入以下密码即可：

omniscience：地图全开

blitzkrieg：不战而胜

koenigstiger：无敌

《午夜俱乐部II》官方秘技 Midnight Club II

输入upupdowndown或者rimbuk：在街机模式下开启所有城市、机车和所有模式；

输入starpower：按F键可开枪；

输入leatherandlace：按F键可开枪，按H键发射火箭；

输入octane：得到硝石；

输入howhardcanitbe[0～9]：调整难度0～9，0为最低难度，9为最高难度；

输入howfastcanitbe[0～9]：调整其他赛车的速度0～9。0为最慢，9为最快；

输入starlite：进入幻觉模式；

输入yerbamate：获得无限硝石；

输入griswold：开启所有城市；

输入theparrot：开启所有模式。

《完全足球经理2005》技能修改 Total Club Manager 2005

新开一个游戏，开始有20点技能点可以分配在4个技能上，还有第二语言可以学(需要5点)。虽然不知道这些技能和语言对后面的游戏有什么影响，但总是应该越高越好吧。先建个新游戏，存盘退出。以后再新建时，你就会发现以前输入的初始信息，会作为新建游戏的缺省值，比如你的姓名、生日、技能点分配等。

其实只要编辑我的文档\TCM2005\NewUsers.txt文件，用2进制编辑器(Ultraedit)打开，找到上次分配的点数值，比如上次用缺省4项都是5，改为你想要的数字就可以直接把技能修改到理想状态了。

《反恐精英——起源》提高fps秘技（Counter-Strike Source）

1.修改cfg文件；

2.加启动参数"-dxlevel xx"(xx代表所需要的Direct X的版本)。

首先打开《反恐精英——起源》的安装目录，找到Cstrike\cfg目录并打开。在里面你会找到config.cfg这个文件，用记事本打开，不要改动其他部分，只需在最后输入如下内容（注意和原参数保持形式上的一致性）：

r_3dsky "0"

fps_max "100"

r_mmx "1"

r_sse "1"

r_sse2 "1"

r_3dnow "1"

cl_showfps "1"

net_graph "1"

net_graphpos "2"

保存文件并关闭以后，将该文件的属性修改为"只读"，这样第一个步骤就完成了。接下来，在快捷方式（或者是浩方平台）的启动参数中加入"-dxlevel xx"。"xx"建议输入70，意为强制游戏运行在Directx 7.0模式下。依此类推，也可输入80、81、90，这样第2个步骤也完成了。

现在可以启动游戏了。希望你的fps数值能变得让你满意一些，毕竟像CS这种类型的游戏，fps数值的高低实在太重要了。经过以上优化，fps提高了大约25，现在基本上维持在65fps，这样一来游戏运行就比较流畅了。当然，不同配置的电脑也会有不同的结果。

《反恐精英——起源》快速买枪（Counter-Strike Source）

《反恐精英——起源》的购买脚本和以前的CS虽然类似，但也略有不同。

以下是装备脚本：

vest；vesthelm；defuser

以下是弹药脚本：

flashbang；hegrenade；smokegrenade；primammo；secammo

以下是武器本：

ak47；aug；awp；deagle；elite；famas；fiveseven；g3sg1；galil；glock；m3；m4a1；m249；mac10；mp5navy；p90；p228；scout；sg550；tmp；ump45；usp；xm1014

要买相应的物件，就在脚本前加"Buy空格"，如：bind "F5" buy deagle；buy secammo；buy flashbang就是"绑定F5键为买沙漠之鹰后并装备子弹和闪光弹"。

游戏也疯狂

（晶合聊天室第151期）

TOP TEN评说——给我一个投票的理由

现在玩“魔兽”的大多都在玩对战，不过RPG的情节还是很吸引人！不知道Arthas统治的世界是怎样的呢？好期待暴雪的下一部“魔兽”作品！（61.183.140.22）

为什么没有连连看？（61.177.186.62）

投票其实不是为了中奖，而是找一找英雄所见略同的感觉。（218.56.175.142）

PS2模拟器——等到我花儿也谢了。（61.49.171.144）

细胞分裂：单机游戏的超强特种兵。（219.150.101.174）

好游戏人爱玩，坏游戏爱玩人。（221.2.20.91）

希望“三剑”合并占领高地！（黑龙江 刘天阳）

游戏诗歌

很多人喜欢用游戏内容给熟悉的诗歌重新填词。但是也有原创作品。大家对比一下吧。

水调歌头·星际

原创

■天津 高文

浩瀚外星系，惨雾笼荒丘。虫族人类神众，烽火几春秋。遍野残尸狼藉，飞舰横斜沟壑。一睹泪先流。宇宙逢奇难，此难几时休。

是何岁，英雄起，运宏谋。挥洒铁甲，横扫十万似洪流。神众须臾纳地，虫族纷纷授首。击剑展清喉。未省千年后，福祸有谁忧！

OP：这首嘛，比较适合王菲大姐来唱。

山丘版《伤心太平洋》

改编

■安徽 胡子衡

我在基地旁降落，身影被苦工淹没，你的鼠标点不到我。一个苦工被打成血红，身躯如石头坚硬。防御高的你打不动，我想清光你的苦工。如果，你的先知不迅速回城，就别再看到你的苦工。在狂风之中，嘶吼。我左右开弓，大铁锤一扔，逃跑的苦工被钉在空中。可恶的剑圣，回城，出现在空中。他，奋力向前冲；我被无数次击中，不如回祭坛中。

OP：这首嘛，比较适合周杰伦来唱。

林晓：接近年底，各行各业都开始做总结了……提到总结真是一件烦人的事情。我有位可爱的小朋友，写着写着总结忽然怒了，就跑到BOSS那里去辞职。原以为BOSS会安慰她两句，谁知道BOSS也为总结烦呢，当场就批准了她的辞职报告。速度之快赶上刘翔了，你瞧瞧这总结闹的！

总结小窍技：平时详细记录每件工作的过程和结果，总结的时候只要Ctrl+V就可以了。

本期聊天室OP：8神经同学（请大家鼓掌）

游戏绝对寻下联

上联：“先头部队”“联合袭击”终于“突出重围”被授予“荣誉勋章”（擂主mikingrui，149期聊天室）

回应：

最佳下联：“宇宙之神”“征服地狱”勇夺“末日之刃”自号为“英雄无敌”（打擂zhengjie7788709）

OP：上联“先头部队”“联合袭击”“突出重围”都是“荣誉勋章”的资料片，下联“宇宙之神”“征服地狱”“末日之刃”则是“英雄无敌”的资料片。从字数、内容到格式这个下联都比较工整。

最天马行空上联：佯攻小道实走中门到达埋雷据点遇一群反恐精英（打擂shayan ping）

OP：汗……和人家上联就一点搭配也没有啊，可真有趣……

电脑发烧实录
打星际很强

■网友 水当当

热爱“星际”，爱得发狂。当然，那还是N年前的事情。现在我爱上了“魔兽”，做梦都看见牛头人在吻我的脸。

1.我说我打“星际”很强，他们都不信。

然后有一天我打了一盘很强的给他们看，他们都信了。开始他们不明白“强”在哪里？原来所有的兵都去排图形了，图形是“强”。我用小狗排字的水平越来越高，终于排出一句“我爱你”。大家都说这可能是“星际”妹妹最豪华的求爱方式，然后我就这样华丽地把gg搞定了。虽然“魔兽”的上限是100，但是我一定要努力让牛头人生好多baby，然后让它们用56种语言来为我华丽的爱进行表达！

2.我说我“星际”单挑很强，他们都不信。

然后有天我找了一个“星际”老手单挑。我们不分日夜恶战100盘，他输了78盘。我们找开阔地单挑，一人一“头”兵。谁也不知道谁的兵是“虾米”。但我是女人，我懂得田忌赛马，所以我赢了。如果“魔兽”的剑圣和守望者单挑，一定会产生绚丽的爱情，我决定苦练兽人和暗夜。直到有一天他们亲口对对方说声“我爱你”，我才能死而后已。

OP：林晓JJ，你这是什么意思？谁都知道狂热的游戏MM难找，尤其还是这么浪漫的。你还要我在下面写批语？我无语中……

网友拍砖

游戏的荡涤之路，任重而道远

■拍砖人 烟波至爽

最近一段时间，经常提到健康游戏。对于目前的游戏而言，健康与不健康主要围绕着暴力和色情这两大方面。

从心理学意义上说，游戏是一个制造焦虑并设定由玩家来解除这个焦虑从而获得快感的过程，而暴力因素是使这个过程强化的一个有效手段，就像用猛火烧水开得比较快一样。以前的《魂斗罗》不就是一个接一个杀人、摧毁建筑吗？再后来的格斗游戏，尽管背景故事一个比一个编得有正义色彩，仿佛真的天降大任于斯人也，但那里面的招法，怎么看也不脱离“毒辣”二字。

但暴力有程度轻重和表达形式等各方面的分别。一些暴力动作程度较高、与现实较近似（换言之容易使一些意志薄弱者产生幻觉，进而在现实中诱发模仿行为）、渲染较“露骨”的作品，我建议宁可错杀一千、也不可放走一个。其中一个比较典型的是《Quake III》。记得禁令刚出来那会儿不少玩家在跟我交流时都有些不屑：“没搞错吧？哈哈，这么牛的世界级、大师级、经典级游戏居然也禁了？前些时关于它的测试报告、玩家心得、比赛实况转播还满天飞呢？”其实问题就在这里，《Quake III》的最大特色就是3D图像处理技术的登峰造极。这样富含直接暴力成分（比如用电锯锯人、一枪打爆人头等）的东东是电影的话，在国内审查时都会通不过，更何况还要你老兄亲自去潇洒一回？虽然它曾经作为一些国际竞技大赛的规定项目而在某些国家被合法化了，但我原本就觉得它对分辨能力差、模仿能力强的低龄玩家是根本不适宜的。禁令出来以后，至少在价值观导向层面上切断了它与低龄玩家的通路，这是值得我们双手赞成的。当然，笔者并不否定《Quake III》在竞技体系方面确是经典。

色情一般分为两种。一种是明确的色情游戏，这在我们国家是根本没有生存空间的；而另一种则比较隐蔽，常常通过“惊鸿一瞥”的手段或一些性暗示的设定表现出来。从故事构架上看没有什么特别之处，但当玩家深入游戏之后会发现，性在游戏中成为牵动你神经的一种手段，用那种犹抱琵琶半遮面的手法来引发你的焦虑。色情游戏中最为猖獗的当属日本出品的所谓H游戏。他们致力于通过最新的3D图像手段来表现那种不堪入目的东西，而表面上看它与真人类色情作品是有区别的，但我认为它们对玩家的毒害更深，真是变态到了极点。而说到性暗示，时下不少游戏都有一种有意无意往“性感”靠拢的偏好：图像广告中3D女主角往往穿着少得可怜的所谓“衣服”，有的干脆就是在表现“人体艺术”，尺度之大胆分明是在打国家出版许可的擦边球；一些作品标榜自己的“成人化”要素，颇有些养在深闺无人识的急迫心态。这些游戏所构成的视觉污染和心理污染，已然形成时下许多媒体的独特“景观”。我想它对于玩家，尤其是低龄玩家的不良诱导是显而易见的。

暴力和色情是笼罩在游戏业界的阴影，它们由来已久，契合着人性中某些难以轻易克服的弱点，所以要把它们从游戏中全面荡涤出去谈何容易？但我们可以看到，有关部门的整治决心是相当明显的。更重要的是，这种打击行为能够引发积极的社会舆论，使更多的有识之士来关注、来监督这种趋势，共同构筑属于我们、特别是青少年的净化天空。关于这个话题我最后再说两点：其一是要堵截盗版游戏的通路。据我亲身体会，暴力色情游戏的泛滥极大程度上依赖于盗版游戏市场，因此有必要对那些赚黑心钱的盗版者予以严厉刑法伺候。其二是传统文化教育。这可能离主题远了一点，但我始终认为良好的传统教育能够转化人们心灵中的空虚，使之自觉地对暴力色情敬而远之，这是从根源上解决问题。暴力和色情，归根到底是寄生于那种变态的价值观和人生观上，这应当是教育所荡涤的对象。

OP：看看，谁说暴力色情游戏就不可治了？从上面的发言就能明白，要批判地接受！当然，不是像烟波至爽兄弟这样根正苗红、不为所动的玩家就不要想了，当心毒性太强！

近期聊天室话题：

TOP TEN开设一个十大游戏音乐风云榜好吗？（甘肃 王震春提供）

林晓：除了这些话题，你也可以自拟话题寄给我。如果话题合适，我将公布在杂志上供大家讨论。记住我的信箱是Linxiao@popsoft.com.cn，邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036。

编辑推荐游戏

推荐编辑：冰河

名称	推荐理由
罗马——全面战争	金戈铁马总是男儿的梦想。可惜在开着飞机就能撞大楼的时代，我们只有在游戏里面才能寻找到冷兵器时代万人对阵的豪迈与辉煌。
三国志X	坦白地讲，这款游戏里我看到了一个有志青年是如何从社会的最低层一步一步走到人生的最高点。所以我喜欢。希望现实里有一天这样的青年也能实现他的人生梦想。
福尔摩斯探案——银耳坠	由于智商低于正常水平，本人最喜欢这类磨练智商的游戏了。而且，他还可以锻炼人学会一口地道的伦敦腔英语，一张嘴就是“may I help you，sir”，倍有面子……

■晶合实验室 8神经

TOP TEN赞歌

（林晓按：在观看下文时，请务必把8神经的相貌想象成郭冬临。）

各位读者朋友，下面请大家观赏本年度最后一次游戏榜评，也是本期杂志最后一个节目："TOP TEN赞歌"。演出者——8神经，请大家欢迎！（噼哩啪啦，稀稀拉拉的掌声。8神经身穿马褂，梳着锃亮的小分头，手持竹板走上了前台……开唱！）

竹板这么一打呀，别的咱不夸。
夸一夸，这TOP TEN上的游戏顶呱呱。
虽然说是顶呱呱，但是瞅着没变化。
既然它没啥变化，我还说点嘛？
我还说点嘛呀，哎，我还说点嘛？
（主编大人：说点嘛？我看你这是存心骗稿费吧？）

哎！先说这魔兽争霸，它可真是没得夸；
皮薄馅大十八个摺，就像是一朵花。
（众人：……）
噢！那是狗不理包子！
这魔兽争霸，大家都爱打，
四个种族都厉害，你喜欢哪一家？
你不爱玩对打？没有嘛关系，
那3C地图，也是很好-玩的！

再看那第二名，CS名气大，
在咱们中国，玩的人可多啦。
WCG，刚刚结束了，
有几个美国佬，他们拿了冠军啦。
记者去采访，他们脸上笑开花：
"不错不错，真是好玩极了，
用咱们美国话，叫威瑞儿-古达！"

季军也面熟，不就是大菠萝嘛？
别看它年纪大，但它是暴雪出的，
再玩个三五年，也是没问题-的！

（众人：你说的这都是外国的游戏。有没有咱中国的？）
有的，有的，前十名就不止三！
（众人：都叫啥名啊？）
仙剑奇侠传，它的名气最大。
一二三四代，都全部上榜了！
（众人：看看清楚！哪儿来的四代啊！）
噢！我是说，要是有四代，也肯定上榜啦！

这仙剑奇侠，最"凄美动人"了。
你看我玩了十八遍，再玩都还哭呢！
（众人：你那是鳄鱼的眼泪吧？）
总而言之，这个游戏它最棒了；
皮薄馅大摺十八，就像是一朵花。
（众人：……你就别惦记着包子了！）

这十名开外，还有个游戏顶呱呱；
你问它叫啥？就是最终幻想八。
这个游戏是一流，不玩太可惜了。
啥？你说它没汉化？
不怕不怕，咱有金山词霸；
顺便学英语，那是很好嘛！

话又说回来，我也是非常不满的。
为啥榜上没实况，却每次都有FIFA？
这是很不正常的！实况更好玩，这是毫无疑问的！
哎？那几位FIFA玩家，你们要干啥？
都坐下，坐下！千万别发火，发火就找大漠。
因为刚才那些话，都是他让我说的！
（投票给FIFA的玩家纷纷将臭鸡蛋扔向大漠。大漠哭喊："冤枉啊！我明明啥也没说……"）

总的-来说，存在是合理的。
你喜欢的没上榜，那又是咋回事儿呢？
先问问你自个儿，你投票了吗？
叫声林晓姐，这实况足球，马上要出八。
算我100票吧！我要加把劲，把它长留榜上了！
啥？这就算作弊了？

说的也是哈，好吧，好吧！
我振臂呼一把：大伙儿都来投票吧！
TOP TEN需要你，添砖又加瓦。
你喜欢的游戏，榜上终能看见它！

（众人：称颂8神经，榜样顶呱呱；皮薄馅大十八个摺，真像一"朵"大麻花……）

林晓：这是咋搞的呢，8神经他明明是重庆那地方的人啊……

栏目编辑/林晓/E-mail:linxiao@popsoft.com.cn

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	○	875	BLIZZARD	2003年	奥美
2.	半条命——反恐精英	8.8	↑	726	SIERRA	2001年	奥美
3.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	↑	694	BLIZZARD	2001年	奥美
4.	星际争霸	9.2	↓	670	BLIZZARD	1998年	奥美
5.	仙剑奇侠传三	7.8	○	653	大宇	2003年	寰宇之星
6.	仙剑奇侠传	8.6	↑	432	大宇	1995年	晶合时代
7.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↑	371	大宇	2004年	寰宇之星
8.	FIFA 2004	8.0	↑	329	美国艺电	2003年	美国艺电
9.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↓	285	大宇	2000年	上海育碧
10.	仙剑奇侠传二	7.1	↑	243	大宇	2003年	寰宇之星
11.	NBA Live! 2004	8.4	○	197	美国艺电	2003年	无
12.	新仙剑奇侠传	7.3	↑	186	大宇	2001年	中青旅创先
13.	极品飞车——地下狂飙	8.3	↑	173	美国艺电	2003年	美国艺电
14.	最终幻想VIII	8.8	○	152	史克威尔	2000年	无
15.	国家的崛起	8.3	↓	141	Microsoft	2003年	无

网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	石器时代	↑	697	华义	2001年	北京华义
2.	泡泡堂	↓	425	Nexon	2003年	上海盛大网络
3.	剑侠情缘 Online	↑	417	西山居	2003年	金山公司
4.	天堂II	↓	406	Nc Soft	2003年	新浪乐谷
5.	魔力宝贝	↑	275	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
6.	奇迹（MU）	↑	264	Webzen	2002年	第九城市
7.	A3	↓	258	Actoz	2003年	京东方互通科技
8.	大话西游II	↑	229	网易	2002年	网易
9.	仙境传说（RO）	↓	223	Gravity	2003年	游戏新干线
10.	传奇3	↓	201	Wemade	2003年	光通通信

本月TOP TEN获奖者

获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的热门游戏。

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

云南 张 鹏　北京 章 鱼
云南 倪和朋　山东 李 飞
江苏 蔡海华　北京 李 卓
江苏 张 涛　山西 王秀礼
云南 孙 楠　四川 张孝先

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

山东 郑吉星　广东 王 威
辽宁 张 陆　北京 单 勇
陕西 孙 羽　河南 霍云龙
重庆 冯光宗　浙江 李 舜
湖南 李红波　江苏 柳军军
四川 莫礼曦　上海 刘健彰
云南 周晓罡　广西 杨世玉
内蒙古 张旭东

手机投票

移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1301XXXX136　1301XXXX730
1310XXXX864　1310XXXX120
1315XXXX901

我的手机我做主

FREE 免费 MPIO MP3

现在只要使用本页内的任何短信服务，你就有机会获得这个时尚动感的MPIO MP3，价值1200元！

领奖方式：中奖用户将在www.linktone.com上公布，并将收到短信和电话通知具体领奖方式。

掌上灵通在本刊9月刊登的有奖下载，令人热血沸腾的大奖揭晓啦！

中奖者手机号码：1353****860　奖品：价值4500元的NOKIA7200照相手机！

心动不如马上行动！

个性铃声下载

具体机型请浏览：www.linktone.com

机型代码

- 2 阿尔卡特OT5xx系列
- 3 三星 / 三菱E彩 / 首信 / 海尔
- 5 飞利浦
- 6 诺基亚 / 迪比特
- 8 西门子
- 9 摩托罗拉
- 7 阿尔卡特 / 爱立信 / 联想 / 波导 / TCL / 熊猫 / 康佳 / 支持EMS功能的各款手机

下载方法：发送 机型代码 加 铃声代码　2元/首

单音铃声：以诺基亚手机为例 — 编辑短信：写短信 61230 — 移动用户发送到 2000980 / 联通用户发送到 9000980 — 成功下载：收到铃声"你的微笑"（不包括CDMA手机）

下载方法：发送 1 加 铃声代码 到 2000980　2元/首

和弦铃声：移动彩信手机用户 — 编辑短信：写短信 11230 — 发送到 2000980 — 成功下载：收到铃声"你的微笑"

铃声试听

中国移动手机用户用手机拨打125908966加铃声代码即可试听歌曲。例：中国移动用户拨打1259089661230试听"你的微笑"

还可将此歌点送给亲朋好友噢，对方接听免信息费！

影视广告

1662	半生缘	《半生缘》
1492	一休之歌	《聪明的一休》
1497	鬼子进村	《地道战》
1462	好想大声说喜欢你	《灌篮高手》
1645	直到世界终结时	《灌篮高手》
1682	只想凝视你	《灌篮高手》
1642	我是一棵菠菜	《河东狮吼》
1466	暗香	《金粉世家》
1484	Para Para Sakura	《浪漫樱花》
1469	麦当劳广告歌	《麦当劳》
1470	我是侦探	《名侦探柯南主题曲》
1683	上弦月	《犬夜叉》主题曲
1486	上海滩	《上海滩》
1475	地球仪	《圣斗士星矢冥王篇》
1499	I Believe	《我的野蛮女友》
1641	一千零一个愿望	4 In Love
1501	蓝色飞扬	百事可乐九星广告歌
1559	hey jude	视金曲
1560	Lemon Tree	影视金曲
1561	my heart will go on	影视金曲
1491	魂斗罗	游戏音乐

女歌手

1165	Super Star	S.H.E
1171	波斯猫	S.H.E
1163	IOIO	S.H.E
1177	他还是不懂	S.H.E
1190	安全感	Twins
1187	下一站天后	Twins
1060	爱情36计	蔡依林
1066	海盗	蔡依林
1058	Love Love Love	蔡依林
1380	千千阙歌	陈慧娴
1686	路边的野花不要采	邓丽君
1111	原来你也在这里	刘若英
1101	大家来恋爱	刘若英
1104	后来	刘若英
1110	一辈子的孤单	刘若英
1421	盛夏的果实	莫文蔚
1217	梁祝	女子十二乐坊
1685	爱江山更爱美人	裘海正
1426	我的骄傲	容祖儿
1121	遇见	孙燕姿
1118	神奇	孙燕姿
1433	太委屈	陶晶莹
1147	你快乐所以我快乐	王菲
1619	爱你	王心凌
1640	爱的套餐	王心凌
1079	Cappuccino	萧亚轩
1457	小城大事	杨千桦
1443	爱的代价	张艾嘉
1444	星语心愿	张柏芝
1451	眉飞色舞	郑秀文
1450	独家试唱	郑秀文
1452	值得	郑秀文

新歌进榜

1230	你的微笑	F.I.R
1231	我们的爱	F.I.R
1695	Lydia	F.I.R
1775	我要飞	飞儿乐团
1740	我是你的罗密欧	飞儿乐团
1738	一公尺	言承旭
1755	做个好情人	言承旭
1751	记忆拼图	言承旭
1752	陪衬品	言承旭
1766	下一个永远	张信哲
1767	白月光	张信哲
1768	宁夏	梁静茹
1769	燕尾蝶	梁静茹
1774	我的未来不是梦	胡彦斌
1721	天涯海角	阿杜
1765	月光	王心凌

男歌手

1698	七里香	周杰伦
1704	我的地盘	周杰伦
1706	园游会	周杰伦
1032	断了的弦	周杰伦
1033	轨迹	周杰伦
1055	以父之名	周杰伦
1043	晴天	周杰伦
1049	双节棍	周杰伦
1034	简单爱	周杰伦
1030	东风破	周杰伦
1199	光辉岁月	Beyond
1772	喜欢你	Beyond
1253	一生何求	陈百强
1267	十年	陈奕迅
1764	真心英雄	成龙
1741	2002年的第一场雪	刀郎
1602	冲动的惩罚	刀郎
1650	有多少爱可以重来	迪克牛仔
1649	回心转意	侯强
1286	海浪	黄品源
1287	小薇	黄品源
1288	那么爱你为什么	黄品源
1289	你怎么舍得我难过	黄品源
1291	爱情诺曼底	黄征
1292	奔跑	黄征
1300	痴心绝对	李圣杰
1608	江南	林俊杰
1302	冰雨	刘德华
1303	缠绵	刘德华
1304	练习	刘德华
1305	男人哭吧不是罪	刘德华
1314	爱上未来的你	潘玮柏
1315	壁虎漫步	潘玮柏
1316	我的麦克风	潘玮柏
1329	Colorful Days	朴树
1331	生如夏花	朴树
1631	赌神	五月天
1240	如果没有感觉	谢霆锋
1343	沉默是金	许冠杰
1697	大风吹	许慧欣
1344	花香	许绍洋
1345	幸福的瞬间	许绍洋
1351	倩女幽魂	张国荣
1759	大海	张雨生
1760	口是心非	张雨生
1372	黄昏	周传雄
1373	记事本	周传雄
1761	花心	周华健
1762	风雨无阻	周华健
1375	朋友	周华健
1773	刀剑如梦	周华健

彩信图片下载

更多图片请浏览：http://mms.linktone.com

下载方法： 中国移动彩信手机用户发送相应的图片代码到2000980

例如：中国移动彩信手机用户发送短信8530到2000980即可下载图片:金城武

8530 8602 8603 8820 8818 8531 8526
8830 8833 8822 8629 8805 8812 8605
8678 8528 8597 8834 8819 8815 8817
8641 8516 8571 8583 8789 8796 8838
8235 8579 8480 8827 8786 8520 喜怒哀乐 8846
8792 8476 8841 8850 8861 8854 8514

价格：2元/张

游戏娱乐区

姓名大剖析

杨岗丽改叫杨钰莹，马上星运亨通！
王靖雯改名王菲，结果红到发紫；

发送RM姓名到 2000980（移动） 9000980（联通）（例：RM张三）

五段注解为你开启天机！　0.5~1元/条

螺纹测试

"螺"——指尖上呈圈状的指纹，每个人的螺纹个数不同，命运也不同！
0－10表示十只手指上螺纹的数量

发送BN数字到 2000980（移动） 9000980（联通） 就能让你知晓暗藏在螺中的玄机！

（例：手上有三只螺纹即回复BN3）　0.5~1元/条 1~5条

经典美女

赶快发送短信 T 到 2000980（移动）

约会激情美女，活色声香每一天！

（仅限中国移动彩信手机用户）　2元(4张美图)

快乐聊天吧

发短信聊，打电话聊，想怎么聊就怎么聊！

移动用户用手机拨打1258689 找到与你最默契的那个人！（资费：0.2元/分钟起）

或者发送HH到2000980（移动） 9000980（联通）
同样让你聊到最尽兴！　（9元/月 聊天免费）

掌上灵通

客服电话:021-33184600　网址:www.linktone.com　上海蔚蓝计算机有限公司

本页所有服务订阅在六个月内有效，到期后服务定制将发生更改，恕不另行通知。　ICP证号：沪B2-20030086

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

ATi™
PCI EXPRESS

ATi X300 PCI Express VPU

- 高速DDR 128MB 128bit支持
- 使用 0.11 微米制程，耗电低，执行效能高的 DX9 解决方案
- 全新 PCI Express架构：总共16 条着色管线支持 8GB/秒 且支持双频宽
- SMARTSHADER™及 VIDEOSHADER™：提供强大可程序化的能力及效能表现
- 4条全速数据传输管线：提供每秒超过 2 GigaPixel 无与伦比的渲染引擎
- 磁悬浮风扇设计以减少热度30%
- 支援Microsoft® DirectX 9 及 OpenGL 1.5
- 支持PCI-Express x16 着色管线

www.gigabyte.com.cn

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN